# 大众软件

Popsoft

1997

3

（总第20期）





15个
新的任务
COMMAND & CONQUER™
THE COVERT OPERATIONS
命令与征服·增强版
隐秘
行动
Virgin 互动娱乐国际公司授权
北京大学出版社出版
总代理：北京前导软件有限公司
总经销：北京三好软件连锁组织
联系地址：北京海淀区复兴路15号三好软件总部
邮政编码：100038
联系电话：(010)62630309 (010)68515544-2087
联系人：张立波、郭罡
COMPANION DISC TO THE AWARD-WINNING
COMMAND & CONQUER
Westwood™
STUDIOS
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
Way Ahead

# 编辑部报告

现在关于游戏软件的排行榜已有很多了，甚至在非电脑类的综合性刊物中也出现了电脑游戏排行榜，证明了电脑游戏业已成为一种被大众所认可的娱乐方式。作为国内创建较早的有影响力的一个大榜，本刊的TOP TEN得到了为数众多玩家的拥护。部分兄弟榜使用了复杂的计分方法来体现其科学性，而我们采用了简单也是有效的一种方法——按读者投票数的多寡来决定一个游戏的上榜与否，不做人工干预。因此上榜的游戏可能不是最佳游戏，但它一定是玩者最多的游戏。有些需求配置较高、文化背景偏离较远的游戏可能很好玩，也很优秀，但会因选票少而无法上榜，这是国情、市场、人心所向，大众的杂志应体现大众的意志。

一些读者抱怨，目前TOP TEN的游戏多是老面孔，更新不够快，的确如此，晶合实验室曾为此事多次专题讨论，这个榜是实实在在地根据票数来统计呢，还是加一点人工干预(运用加权计分形式把老GAME往后拉一下)，最后还是决定把选择权交给读者，因为“群众的眼睛是雪亮的”。而目前出现的这种情形与当前市场的不合理性有很大的关联，毋庸讳言，在榜上的部分游戏是国内不曾正式发行的，游戏软件行销渠道的不畅通也是TOP TEN徘徊的原因之一。在《大众软件》创刊之时，市面上正版游戏寥寥可数，值得庆幸的今天，TOP TEN上正版游戏已过半数，读者朋友们能在软件专卖店买到这些游戏，在正版市场的发展过程中，本刊的确担负了积极推动的责任。

我们期望，在不久的将来，TOP 50的游戏都能在软件商店里买到，而游戏的价格能更贴近大众的消费水准，让每一个拥有电脑的家庭都能得到自己喜爱的游戏，那时的TOP TEN将加入上市时间、销售量等合理因素，一定会比现在更有看头。也希望朋友们来信与我们共同探讨，TOP TEN应该怎么做才更好，好的建议我们都将采纳。让我们齐心协力，这是你的、也是他的，总之，这是我们大家的TOP TEN!

**主管单位**：中国科学技术协会
**主办单位**：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
**编辑出版**：《大众软件》杂志社
**社　　长**：边晓春
**副 社 长**：高庆生　刘贵和(常务)
**主　　编**：孙月湘　**副 主 编**：徐国成
**编 辑 部**：袁聿纲(主任)
李鹏　杨文楣　韩伟　王旭
**广 告 部**：张友利(主任)　单传船　李诚　武凌
**发 行 部**：陈志刚(主任)
**彩页制作**：北京浩日德信息技术有限公司
**印　　刷**：煤炭工业出版社印刷厂
**刊　　号**：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
**发　　行**：北京报刊发行局
**订　　阅**：全国各地邮局
**邮发代号**：82-726
**广告许可证**：京崇工商广字第 0036 号
**邮政编码**：100051
**通信地址**：北京和平门邮局 3056 信箱
**电　　话**：广告部、发行部、销售服务部
(010)65266244、65266329
杂志社、编辑部、邮购部
(010)67025781、67025782
**传　　真**：(010)67025232
**社　　址**：北京崇文门西大街 4 号楼 8 门
**E-mail**：pop@iuol.cn.net
**出版日期**：1997 年 3 月 11 日
**零 售 价**：人民币：6.00 元
港　币：15.00 元
美　元：5.95 元

**软盘目录**

(总第 20 期)



# 目　次

## 专题综述



## 实用知识



## 网络时代



## 硬件观摩台



## 百花园



## 问诊台



## 读编往来



## 征文专栏

# 大众软件(Popsoft)月刊

1997 年 3 月(总第 20)期

## 攻略指引



## 游戏博览



## 游戏赏析



## 游戏畅谈



## 攻关秘技



## TOP TEN



## 下期要目

- 多内码文字平台(下)
- WIN95 十大热门工具
- MPC3 与多媒体技术系列谈(五)
- 天龙八部

## 上期要目

- 架设自己的 BBS 站(一)
- MPC3 与多媒体技术系列谈(三)
- 趣味学习软件(二)
- 黎明之砧(上)
- VR 特警

## 启 事

据读者近日反映及杂志社核实，发现江苏南京某软件经销商采用不合法手段，在本刊 1997 年第 1 期前彩插二上加贴其商业广告，对此本刊特声明如下：《大众软件》所发布的各类广告均按有关规定经严格审核，确保其合法性及准确性，以维护广大读者、消费者的利益及本刊在国内数十万电脑爱好者中的良好声誉。对于个别软件经销商为一己之利，未经本刊许可，私自在《大众软件》杂志中加贴商业广告，本刊无法保证其真实性及合法性。该软件经销商的这种行为，不仅侵犯了本刊、维真（VIRGIN）公司及其在华代理公司的合法权益，同时也是对广大读者及消费者不负责任的表现，因此本刊要求该软件经销商立刻停止此类侵权行为，并公开向广大读者、维真公司及其在华代理公司、以及《大众软件》杂志社致歉。本刊将会同有关司法机构对此事作进一步的调查，并保留向该公司索赔的权利。


本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂




●**我国已有数万用户进入 INTERNET 网**　作为目前世界最大的计算机网络，在全世界已有150个国家和地区的6000万用户加入了INTERNET网。我国至1996年9月，已有超过4万用户通过6条国际线路连接INTERNET网。据有关专家说，至1996年底，国内进入INTERNET网的用户将猛增至10万，其中有2万多用户通过邮电部的CHINANET网与INTERNET网实现互联。

据悉，近两年来，我国计算机INTERNET网发展速度很快，仅1996一年CHINANET网的用户就增长了10倍。用户可以在INTERNET网络中查询到中国许多企业和城市的信息。

●**国联公司全面应用互联网络技术为COMDEX CHINA'97展会架设参展与观展环境**　COMDEX CHINA'97是1997年新春伊始计算机行业内最具效益的市场推广盛会，本届展会的主题是"一切以INTERNET为中心"。国联在线网络有限公司作为中国较早的一家ISP，为展会提供了全面的网络技术服务。

首先，国联公司为展会申请了高速率256K DDN专线接入INTERNET，采用世界最先进的设备构成本地网络，以高可靠性的双机系统为展会提供Email、WWW业务；第二，为扩大COMDEX CHINA'97的影响，国联公司信息发展部申请并建立了展会中国站点，为展会主办者、参展商及观展者提供最佳的信息互通桥梁；第三，建立出版新观念，发行每小时更新一次的电子报刊——COMDEX实时快报，充分容纳大量信息；第四，采用先进通讯设施，为展会新闻中心免费提供基于INTERNET技术应用的服务，供世界各地的新闻记者使用，为新闻发送提供最大的便利；第五，应用INTERNET&INTRANET网络技术，构建参展商信息系统、参观者信息系统及展会信息系统，为参观者提供全面展会信息，同时使参展商可以实时获取有关参观者的统计与分析信息。

●**《血狮》即将上市**　为广大游戏爱好者所瞩目的国产游戏《血狮》即将于3月23日在全国面市，届时将在北京海淀影剧院由产品开发单位——北京尚洋电子技术有限公司及其主要经销单位连邦、大众软件、赛乐氏、济利四大销售体系联合举行首发式。为了推动国产游戏产业的蓬勃发展，为了引起广大爱好者的兴趣，首发式后第一批通关的游戏玩家将有望获得尚洋公司提供的各种奖品。开发自己的产品，展示国产软件的制作水平，一直是国内软件开发者们的追求，该产品能否引起轰动，能否被广大玩友们所接受，人们将视目以待（有关首发式及有奖活动的详情，请到当地的销售商处咨询、到大众软件服务部问询或参见彩页）。

●**国内电脑普及前景乐观，软件应用水平有待提高**　据有关机构对国内电脑用户的一项抽样调查表明，国内家庭电脑用户增长迅速，个人用户占全体电脑用户的39.5%，有35.5%的人是非计算机专业人员。在硬件档次方面，仅有11.4%的用户使用386或以下机型，有51.4%的用户使用486，使用奔腾级电脑的用户高达37.2%，这与近一年来国内计算机价格大幅度下滑是分不开的，因此有94.1%的人认为电脑热会继续持续下去，电脑在国内的普及前景是值得乐观的。

从调查结果来看，目前国内用户了解软件的主要渠道是有关媒体，有81%的消费者根据传媒介绍来选择软件，只有19%的人是通过他人推荐来选择软件的。由此可见媒体宣传在很大程度上左右了用户的消费取向。

在软件购买力方面，用户的承受力差异很大，从几十元到上万元不等。用户在选择软件商品时，有53.7%的人首先考虑价格因素，把质量放在第一位的人占38%，而将售后服务置于首位的人仅占8.3%，这反映出消费者的购买心态很大程度受到收入的影响，而产品质量也是不可忽视的因素。此外调查显示目前国内用户的电脑应用水平普遍较低，有42.9%的人表示在购回软件后曾遇到不会使用的情况，因此国内的软件开发商、销售商及相关媒体在软件市场的培育及提高用户电脑应用能力方面还有大量工作要做。

# 家用电脑市场继续升温
## ——1997年的第一个高峰

北京 赵庆云

伴随着新春的来临，家用电脑市场迎来了1997年第一个丰收的季节，在数万观众的积极参与下、在百余家计算机厂商的忙碌中，中国电子进出口总公司和北京市海淀区科技计算机商会主办的“'97北京家用电脑及软件展览会”于元月27日在中国国际展览中心落下帷幕。

此届展会在宣传效果和销售成绩上都取得了骄人的成绩。据不完全统计，元月23日开幕的第一天观众达2万人次。25、26两天是周六、周日，5000平方米的展区挤得水泄不通，其热烈场面在近期的展览会中甚为少见。5天展期中现场销售额达956万，合同金额还高于此数字。家用电脑正从潜在市场快速地向市场转换。

此届展会汇集了北京家用电脑公司的精华，特别是经过市场竞争筛选后，一批品质、服务兼优的家用电脑厂商及经销商在此届展会中展出了高品质的、代表当今家用电脑潮流的产品。柏安公司、彼岸公司、爱嘉公司、翰苑公司在飞利浦中国总代理——恰华公司的支持下组成联合展团，取名为“统益电脑联盟”，推出以各自公司名字命名的品牌电脑。在整体形象、性能价格比及全方位的售后服务方面使人为之一振，时时报出现货物脱销、紧急调货的信息。宏基电脑代理商图新公司及科海公司、清华-山维等也在展会中接受了大批订单，满足了消费者不同的需求。长城、方正、联想依靠其良好的声誉，依然受到青睐。

惠普公司中国总代理——和光集团，为此届展会负责印制了大量的宣传材料，其特装展位光彩照人，在高亮度的射灯下各款式HP打印机更显精致，不愧其在打印机市场上独领风骚的美名。新近推出的HP Deskjet 690C六色喷墨打印机以卓越的性能和低廉的价格吸引了许多用户。

北京讯合科技公司拥有先进的国内、国际互联网络信息服务平台——CHINA ONLINE，能提供电子邮件(E-MALL)、全球信息检索(WWW)等INTERNET服务和HOMEPAGE编程等技术。在展会接受现场登记，时时出现排队现象，使公司参展人员惊喜万分。

北京康龙兴业信息咨询公司推出的“交流都市”以其卓越的技术性能向人们提供了包括：电子邮件、文件传送、电子会议室、互联接续、通讯购物和数据库联机检索等服务。此系统可以运行于WINDOWS、MacOS和UNIX三种操作系统之上，并且支持中、英、日、法等多达18个以上的语种，使不同国籍、使用不同电脑的人的交流成为可能。

《大众软件》杂志是一本深受大众喜爱的普及性读物，其发行量迅速上升。在展会期间杂志社邀请了在全国各分部的负责人进京参观展会，并召开了全国分部联席会议。在展会现场还听取了广大读者对此杂志的意见和建议，更加密切了与读者间的关系，反响强烈。展会期间杂志社举行的《命令与征服》四人连线对战。比赛采用擂台方式，每次半小时，每天12场，上下午各决出一名冠军，奖品是一套《命令与征服》。胜利者依次为戴绯、程卫峰、董斌、祁麟、郑正、丁大伟、王涛、张辉。激烈的战斗、紧张的气氛、高超的技术吸引了大量的围观者。

各软件公司新推出的产品更是争奇斗艳。家用电脑对软件的需要一为教育、二为娱乐，在展会中几乎可以看到市面上流行的全部家用软件，为家用电脑提供了丰富的食粮。在软件的热销中，我们高兴地看到中国软件市场正在逐步成熟与完善，并走入健康发展的快速路，知识产权越来越被人们所重视。

此届展会从一个侧面反映了1997年家用电脑市场的趋势：随着人民生活水平的不断提高及家长对子女教育的高度重视，电脑走入家庭将在1997年及今后几年进入高峰阶段。学生对拥有一台电脑的渴望、家长望子成龙的心情、社会在求职就业中对人员的基本要求以及整个人类社会信息时代的必然越势，都在直接提示人们拥有及掌握电脑的必要性、迫切性。从展会中看到，目前家庭对电脑的需求为价格6000元至9000元左右的奔腾多媒体电脑，要求性能稳定、服务及时、家教软件能与教材配套使用，真正起到“家庭教师”的作用。电脑知识的普及还应引起教育部门的高度重视。目前与发达国家相比，电脑在各行各业的应用及能使用电脑的人群比例还有相当大的距离。我们深信这个距离将会随着家用电脑市场的升温而缩短。

# 国产游戏的生力军
## ——访北京尚洋信息技术有限责任公司

本刊记者

在1996年和1997年交界之时，一款即将面市的国产游戏软件——《血狮》便引起了众多玩家的注意力，他们带着浓厚的兴趣和喜悦纷纷来信或来函向本刊询问关于《血狮》的情况，想得到更深一层的了解。随着《血狮》在BBS、INTERNET和各种专业媒体上的进一步宣传，《血狮》的影响也逐渐增大，应读者要求，也因为《血狮》从创意、设计、制作都完全由一家我国公司来完成，带着一份兴奋，同时也带着一丝疑问，笔者采访了《血狮》的制作者——尚洋信息技术有限责任公司(以下简称尚洋信息)。

接待笔者的是北京尚洋电子技术有限公司(以下简称尚洋电子)的负责人吴刚先生。眼亮的读者一定会问，明明是采访“尚洋信息”，为何变成了“尚洋电子”，原来尚洋信息是尚洋电子的子公司，是尚洋电子为进入游戏市场而成立的。尚洋电子是一家在计算机技术系统集成方面颇具知名度的中美合资企业，公司发展时间虽然不长，但业绩斐然，1996年产值已达7000万。几年来，公司引进了许多世界著名厂商的先进产品，代理品牌有美国AT＆T、HP、INFORMIX、INTEL；意大利OLIVETTL；德国SIEMENS－NIXDORF；英国MADGE/LANNET，内幕雄厚的技术实力和丰富的实践经验，针对国内近年来计算机技术发展的特点，推出了“金融办公MIS系统”、“商业银行金融综合业务总体解决方案”以及大型企业信息管理系统，保险业务计算机管理系统等等。公司的策略口号是“品质即生命，服务产品”，，因此不仅重视项目管理，而且追求卓越的服务，使用户从售前到售后始终能感受到尚洋的温馨，尚洋的坚实。

尚洋电子在对游戏市场进行了周密的市场策划及可行性分析的基础上，决定正式进入这一市场，为我国的游戏软件事业添砖加瓦。经过一年多的人员筹备和技术积累，尚洋信息于1996年正式成立。凭借着雄厚的实力及各方融资，初期以投资600万元的规模进入游戏软件市场。公司成立伊始便对自己树立了明确的目标，成为中国游戏软件和电子出版业的最强者之一。作为尚洋信息在国内推出的第一个娱乐软件，公司投人了最为强劲的开发力量，斥重金组建了堪称国内一流的开发小组，为公司自己的形象，也为打破国产软件的沉闷，制作了这款令人热血沸腾的《血狮》。

我想大家很想知道《血狮》是由哪些人士制作完成的吧！现在就给大家介绍介绍，美术创意小组由曾多次在国内获奖的吴国昊亲自率领；MIDI音乐制作由国内前卫摇滚乐手扈晶波主琴制作，他的音乐在粗旷之中蕴含细腻的内涵，寓意深刻，其所在的乐队已有专辑及多首单曲面世。市场策划则由吴刚亲自负责，四年前他组建的软件开发小组同时也是《血狮》的程序设计——幻想空间软件创作群，曾经名噪一时，做为当时较早、也比较大的软件创作团体，其豪迈的誓言曾经鼓舞过无数的青年人，他们的开发BOY WINDOWS至今还在连邦的软件销售排行榜上名列前矛。《血狮》的整个开发小组共有三十人之多，长期以来软件的商品化的经验使开发队伍日趋成熟，效率颇高。

笔者特地询问为何游戏的副标题叫“保卫中国”，这其中还有什么特殊的含义吗?吴刚先生解释道：“我们将游戏定名为《保卫中国》，其原因不仅仅因为游戏中的情节是中国人民奋起反抗外来侵略者，同时也有反文化侵略的内涵。”在公司里，吴刚告诉笔者，这是一款和《命令与征服》相似的即时战略游戏，640×480的高解析度、紧张刺激的摇滚乐、45度角的战场视角、再加上3D造型的各式武器装备，这一切的一切都会令最挑剔的玩家满意。《血狮》的特点是投资大、场面激烈，而且采用当今最流行的即时战斗的游戏，总投资达一百五十万之多。它在常规的即时战斗游戏优点的基础上，还加入了智能控制和计划控制等先进技术，使得战斗中更为真实。随着3月23日的一天天临近，《血狮》即将出台，到那时不知会不会象《命令与征服》一样掀起即时战略游戏的热潮。

临别前，吴刚先生又透露，目前正同时开发着其它几款游戏，将为玩家提供全方位的选择。

关于《血狮》的图片参见彩页



# OS演义(六)

北京　庞大

## 什么是Windows

操作系统经过了长时间的发展，终于走到了Windows的时代，现在恐怕每个人的口头常用词中都少不了Windows。无论我们叫它“视窗”或“窗口”，总觉得没有Windows来得自然——注意，它用复数形式，这一点汉语不太好表达，但Windows究竟是什么呢?

严格来讲，Windows只能算是半个操作系统。半个? Why? 因为从技术上来看，Windows对于硬件的操作并不完全是自己完成的，还有相当一部分功能是要依赖于DOS的，比如Windows并不能直接引导硬盘(有哪个操作系统没有引导功能呢?)，就是说，如果你想要使用Windows，必须先安装一套DOS，启动时先由DOS接管硬件，然后Windows才能登场献艺；可是从用户的角度和Windows与其它应用软件的关系来看，Windows又可以算是一个操作系统，因为它给用户提供了操作系统所能提供的完善功能，并且自身是承载其它应用软件的“平台”(这是操作系统的职责)，所以习惯上还是认为Windows是操作系统——岂只是，差不多是最好的。

在DOS时代，每一个应用软件都有自己的界面、自己的键盘命令，可能在一个软件中用ESC退出，而在另一个中要用ALT+X。这使得用户每使用一套新软件都不得不从头学起，显然这给用户找了不小的麻烦，但同时也为软件厂商提供了一个机会——谁能把用户从这麻烦中解脱出来，谁就能得到大量的用户的支持。从今天看来，显然是微软抓住了这次机会，而它的Windows也正是解脱，同时也是笼络用户的法宝——Windows为用户提供了一套统一的、图形化的用户界面：通过使用相同的GUI(如果你不喜欢读缩写，也可以把它读成“gooey”)，使得菜单的风格与布局、屏幕窗口的操作、鼠标的使用以及其它与应用软件的外表和使用有关的因素都“天下大同”了。这样一来，当用户学会了一套应用软件的使用，实际上他也已经学会了其它软件的一部分了，并且GUI技术所提供的划时代的WYSIWYG(What You See Is What You Get，即“所见即所得”)性能，也免去了用户记忆无数命令的苦恼，总之一句话——解放用户。

DOS是一个典型的单任务操作系统，在同一时间内，只允许有一个软件在内存里运行，在你进入第二个软件之前，必须从第一个软件里退出来。乍看起来，这好象没什么不合理的地方，一心不可二用嘛。但有时却是非常令人恼火的：比如你在写一篇论文时，要引用一个数值，可它存放在你的另一个数据库文件里面，这样你就不得不先退出眼前的文字处理软件，回到DOS提示符，再进入你的数据库软件，查找到那个数据，再退出，再进入文字处理软件，把它插入到它该在的地方。你还得有个好记性，免得数据太复杂时，进进出出的工夫就给忘了。天哪，相信你也经历过这番头疼！为了弥补DOS的不足，Windows从最初的阶段就被设计成为一个多任务系统，这样用户就可以不再享受上面提到的那种头疼了。并且，多任务还能充分发挥计算机的性能——如果只是单一任务，计算机等待用户的时间实际上是资源的浪费，而现在可以把这些资源分给同时运行的程序。随着多任务而来的是任务间的数据传输功能：还是刚才的那个例子，既然你的文字处理软件和数据库软件可以同时运行，就没有必要再让你脑记手抄数据了，为此Windows提供了三种任务间的数据传输方式——使用剪贴板(ClipBoard)、动态数据交换(DDE)和对象连接与嵌入(OLE)。

在Windows的设计过程中，采用了很多先进的技术，实现了很多很好的性能，比如设备独立性和高效的内存管理。在每一套基于DOS的软件中，都带有一套相关的设备驱动程序——《三国志IV》有自己的声卡驱动程序，DOOM也有。这给用户和开发人员都带来了麻烦——用户每安装一套软件都要调配一次驱动程序，而且由于驱动程序的不同而埋下了冲突的祸根。对于开发人

员来说，简直是一场灾难——市场上有多少个牌子的打印机，就得编写多少份不同的打印驱动程序！在Windows中，所有的设备交给Windows统一管理，使得用户和开发人员可以不再为设备的驱动问题头疼了(设备无关性)。在内存管理方面，Windows使用了内存交换的方式，将内存中暂时不用的数据，往往是后台任务的数据，存放到硬盘上的交换文件中，到用时再提回来，这种任务特性可以在并不是很高档的设备上发挥得很好。

## 史前的Windows版本

Windows？不是90年代的文化吗？怎么冒出了"史前"的兄弟？人们之所以往往觉得Windows好象才面世没有几年，是因为直到90年代初的Windows 3.0版本，才掀起了至今未退的"视窗"大潮，才使几亿人了解、认识它。尤其是在国内，Windows的真正普及更是1994年微软与长城联手推出中文Windows 3.2版之后的事情，所以我们总觉得好象Windows进入"文明时代"才一两年似的。而实际上，Windows系列在非常早的时候就起步了，只不过一直不是很成功。

在Windows的史前版本中，有拖来拖去最后在1985年11月才上市的祖先——Windows 1.0版，1987年11月正式发表的Windows 2.0版，以及日后的Windows 286和Windows 386，这些版本虽然都没有取得预期的成功，但它们都为Windows在90年代的巨大成功打下了坚实的基础，下面就来看看Windows艰难的成长历程吧。

## 最初只是DOS的"上层建筑"

从前面关于Windows的介绍可以看出，Windows的每一项优点都是针对着DOS的缺点来的。事实上，最初设计Windows只是为了在DOS上面构架一个"上层建筑"，以提供通用的接口和界面，使得PC机更方便易用、更"傻瓜"，而并不是想搞一个单独的操作系统——一直到Windows成功的时候还只是半个，并且最初的Windows并不叫"视窗"，而是叫"界面管理者"。

当时，针对DOS的不足而搞"上层建筑"的公司不止是微软一家，还有开发与Windows很相似的VisiOn的VisiCrop公司，有至今还在继续发展DESQView/X的Quarterdeck公司。更令人望而生畏的还有IBM，它也在搞一种叫做TopView的"上层建筑"。之所以说是"上层建筑"，是因为那时的产品在操作系统发展的历史上只是属于一种过渡性的产品，一方面对DOS进行扩展——在DOS上面架一个外壳，使其更"傻瓜"，一方面向下一代操作系统过渡。大家为了相同的目的而开发类似的产品，不免产生竞争，而在操作系统领域，赢家往往只能有一个，究竟鹿死谁手，要看各厂商技术和战略了，先来看看各家的背景情况。

微软从80年代初就开始了Windows(即"界面管理者")的开发，一方面为了给用户提供更优良的性能，保持自身在PC机操作系统领域的领先地位，另一方面也是为了重开一片应用软件的战场，与莲花(Lotus)一决雌雄。在DOS应用软件的竞争中，莲花凭借其具有划时代意义的Lotus 1-2-3赢了微软，盖茨自然是不服输的。与基于DOS的应用软件相比，基于Windows的应用软件将是一片新天地。在战略的实施上，微软也是"两手抓"——一边与苹果共同开发基于Macintosh的软件，从中学习GUI技术，一边开发自己的Windows。微软的竞争对手中，在GUI技术方面实力最强的是VisiCrop公司——当Windows在微软还只是"内部项目"的时候，VisiCrop公司已经在1982年的秋季计算机大展上宣布了自己的VisiOn产品。盖茨指派查尔斯·西蒙伊去展会打探军情，探来的结果调动起了盖茨那种特有的危机感——VisiOn与微软要开发的程序很相象！事实上VisiCrop公司此时已经在这个产品上花费了两年的心血，并且取得了初步的成果，准备推出自己的产品了。再说IBM，IBM PC的开放造就了与自己竞争的巨大兼容机阵营，这回IBM自己也要插手"上层建筑"市场了，并且给自己的产品起了一个响亮的名字——TopView，意在"这里才是最好的"。看来，一场混战是在所难免了。

## 群雄逐鹿——Windows的第一阶段竞争

自从VisiCrop公司宣布了它的VisiOn软件之后，微软进一步加快了开发Windows的步伐，并且最终为Windows取定了今天这个名字。微软的高级市场人员认为像"界面管理者"这样的产品名称属于"技术性思维的产物"，不宜用作市场名称，而对用户而言，Windows则要亲切得多，Word是不是也很亲切？

好名字有了，但产品还不知道在哪儿呢！就在这时，VisiCrop公司于1983年10月向公众宣布它开始向VisiOn软件的三万个订户交付产品了——VisiCrop公司着实领先微软不少。眼瞅着VisiCrop公司吸引了众多的用户，并且据称IBM的TopView不久也将面世，

对以生产操作系统为主的微软来说，已经到了“火烧眉毛”的地步，再也顾不得许多了——1983年1月10日，微软在纽约召开了Windows产品的第一次产品发布会，宣称第二年便可以供货，并预言Windows 将在推出后迅速占领市场——这是一系列泡泡中的第一个。

为了开发Windows，微软采用了与苹果公司开发Macintosh相同的办法——直接从施乐的PARC挖掘人才。第一个从PARC来到微软的是早先盖茨和乔布斯刚刚注意PARC的时候就被盖茨请来的大名鼎鼎的查尔斯·西蒙伊，此人1948年出生于匈牙利，十几岁时便被丹麦一家公司录为程序员，后来又去美国接受了高等教育，并被著名的PARC录用。前文说过，很多高手在PARC并不得志，纷纷跳槽，而西蒙伊这匹“千里马”恰巧被“伯乐”盖茨相中了，就这样，西蒙伊后来以他的才华成为微软的核心人员之一。后来，当年西蒙伊在PARC的一些同事，也纷纷被微软“挖”了过来，其中麦克乔治被任命主持Windows 1.0版本的开发工作。

在微软对外宣布其Windows产品之后，IBM与VisiCrop公司签定了关于销售VisiOn软件的合同，表明对微软单独开发Windows，并使其与IBM的TopView竞争的行为不满。虽然Windows的盟友中失去了一位巨人，但随之而来的是那些对巨人的霸道感到不满的兼容机厂商，像那时还算是兼容机厂商的Compaq等纷纷投靠微软，表示支持Windows。

有了响亮的名字、优秀的开发人员和众多厂商的支持，按说Windows该平安上路了。可毛病就出在谁都应该想到，但谁也没有想到会如此严重的问题上——当时PC机的硬件水平还不足以很好地运行Windows，或者说核心问题不在于如何将“窗口”的想法用程序实现，而在于如何让Windows在现有的低配置上正常运转，好象Windows家族的新产品出来的时候总是超前于硬件的配置。这么说吧，你编写过图形程序吗？如果写过，你一定知道256K的内存对于图形程序来说实在是可怜了些，但当时的机器确实只有那么大的一点儿内存！另外，8088的芯片在Windows的要求面前显得那么脆弱无力，与先前的DOS相比，Windows的程序量大得惊人。在那时，还没有人在PC机上编写过如此复杂的程序！微软的程序员们在这颗钉子面前碰得头破血流。

时间不等人，日历很快就翻到了1984年，翻到了微软承诺提供Windows的日子，对于“出售诺言”的微软公司来说，这是第一次食言。确实令人失望，但谁也没有想到的是，这只是一系列食言中的第一次！1984年2月微软公司在西雅图举行了一次Windows会议，各主要软件和计算机公司的三百多名代表出席了会议，原本是要在此次会议上介绍Windows的最新技术的，但由于Windows的开发“崴泥”了，所以这些代表只能带着Windows推迟到5月上市的消息扫兴而归了。5月如约而至，可是Windows的开发“崴泥”依旧，这回微软的人员不得不上门去解释，并且把Windows的上市日期进一步推迟到8月。8月呢？历史又一次重演，也就在这时，Windows得到了“泡泡件”(VaporWare)的外号。最终使Windows项目走出低谷的是微软的一位新的副总裁，一位企业管理的行家。经过重新组织、分工，并且在问题相对明朗、技术相对成熟之后，Windows的开发总算走上了正轨。

商场如战场。在微软公司开发Windows“崴泥”的时候，它的竞争对手是不是就一帆风顺地“抢占制高点”了呢？非也。其实，当时其它各家公司也都出师不利——所以看起来像是混战一场。

先说实力最强的VisiCrop公司。虽然VisiOn软件如期上市，并且从技术的角度来看确实是个不错的软件，但上市后却一直“门前冷落车马稀”，售价从495美元一直跌到95美元，还是没有能够造成市场上的轰动效果。听起来好象很奇怪是吧，这花费了VisiCrop公司三年时间和上千万美元的好东西怎么没人要呢？其实，VisiOn软件恰恰是犯了操作系统的大忌——它是一个封闭的环境，不能够运行原先DOS环境下的优秀软件，就是说如果用户决定采用VisiOn系统，就不得不对以前那些得心应手的工具，包括像Lotus 1-2-3这样的优秀软件说“拜拜”了。可另一方面，基于VisiOn的软件它需要在小型机上开发，成本太高，所以用户使用VisiOn系统做不了什么事情。真正基于VisiOn的应用软件只有VisiCrop公司自己开发的三种，再加上它对硬件要求很高，自然是要受冷落的。唉，可惜呀，一份原本技术上领先的操作系统就这样夭折了。至于VisiCrop公司的命运，更是悲惨——眼瞅着血本无归，再加上因软件的知识产权问题被人起诉，最后以倒闭关门告终。

IBM不是与VisiCrop公司签定了关于VisiOn的合同吗，VisiOn夭折之后IBM又作何反应呢——IBM将不中用的VisiOn换了下来，把自己的得意门生TopView派上阵去。可等这TopView一上阵，用户便大呼上当——TopView虽然提供了窗口的效果，但它却从头到脚还是传统的字符型界面，这自然与用户的期盼相差太大了。

在这期间，Quarterdeck公司和老对手DR公司也分别推出了自己的相应产品。Quarterdeck公司的DESQ也属于那种技术上不错，但易用性不好的产品（后来经过改进成为DESQView，获得了一定的成功，

但终未在PC机上形成气候，现在还在Internet卖用于UNIX系统的DESQview/X版本。DR公司的产品虽然在初期取得成功，但也终因其产品并不完美（比如没有提供对于多任务的支持）和其它原因（苹果以保护Macintosh界面外观专利为由，威胁要起诉DR，后来DR重新编写了图形接口）而又一次失去了占领市场的机会。

混战之中，眼见各路大将在用户与市场的考验下纷纷落马，人们开始怀疑PC机图形界面的真正可行性，并且盼望着微软Windows粉墨登场。

在此时的微软内部，Windows就是一切，越来越多的精英被派上了Windows的开发岗位，人们没日没夜地工作，有人甚至把睡袋都搬到了办公室。而年轻的程序员们在紧张的工作中也不时地放松一下自己，搞些恶作剧：有玩土火药的，有玩摇滚的，好不热闹！在这些拼命三郎的努力下（“满负荷工作”也算是微软文化的一部分），Windows总算日渐完善了。当然，最着急的还是微软的“领袖”比尔·盖茨，他在那时甚至也创下了发脾气的记录，连盖茨在哈佛时的挚友、一直是微软的最高层核心人员、当时负责操作系统项目的鲍尔默也没能“幸免”。自1984年8月又一次食言之后，微软索性把上市时间一口气推到了1985年6月。经过又近一年的努力，到1985年5月可以同时使用键盘与鼠标（那时鼠标还不多，不过现在还觉得“快捷键”是个很实用的设计）的Windows的演示版终于出现在展览会上。6月，很多公司收到了Windows的测试版本（微软历来注重产品的测试与反馈），之后微软又散发了Windows的软件开发工具……

1985年11月，标价95美元的Windows 1.03版本终于正式上市了，此时已包含了画笔、书写器等附件，如果你手上碰巧有那本早期讲DOS 3.0的《DOS使用大全》，你还可以在那里找到当年的Windows 1.03。微软为此专门举行了盛大的发布会，这次终于不用再向记者解释推迟的原因了。发布会圆满成功，在会上Information World的记者还颁发了那枚特制的“泡泡件奖章”，记者们也与鲍尔默、盖茨等人开起了玩笑，鲍尔默被说成是“为了开发Windows而愁秃了头的”。

Windows总算顺利面世了，经过一轮混战之后，各家的“过渡产品”中，Windows算是最成功的。到此为止，虽然Windows结束了第一阶段（作为“过渡产品”的阶段）的竞争，但距离它成为响彻云霄的操作系统，还有很长的路要走，还要经历第二阶段（真正作为操作系统与OS/2竞争）的历练，还要面对来自苹果的指控（当然还是为了保护它的界面专利），还要……

---

（上接12页）上连接任何种类的电脑。对于资深网络的程序设计师来说，他们的主页不再受限于只能显示图片。在JAVA语言的支持下，与其相容的网址可以当作文字处理器、电话，甚至（若你的电视接上电脑的话）录相机来使用。虽然微软试图拥抱JAVA——它的探险家浏览器将可操作利用JAVA语言写出的程序，但JAVA仍被视为是网景的战略武器，因为JAVA未来可能与微软的产品如WORD与EXCEL来竞争。不过探险家除了支持JAVA以外，还使用了微软用来对付JAVA的主力——ActiveX。

但是要压制微软，必须在网络上广泛使用网景的软件。最近，网景仍有办法保持优势的市场占有率，但是巴斯戴尔已经觉得微软威逼得太近了。他说：“我们对微软评价相当高，钦佩它，也怕它。但是我常说我爱我的兄弟，但是不能让他们抢走我的晚餐。为了保住晚餐，巴斯戴尔聘用了盖瑞·雷百克这位以打败微软出名的硅谷律师。八月初，雷百克代表网景向美国司法部反托拉斯处寄出一封石破天惊的存证信函，控告微软每一项违反公平竞争的行为，只差没有告它绑架程序设计师了。这些控诉使盖兹大为光火，因为他已经和司法部为了反托拉斯案子缠斗过了。更糟的是雷百克的信刚好吻合媒体一般的描写——网景是孤立无援的落水狗，对抗着不老实的微软巨人。

但是在法院里的严肃气氛与巴斯戴尔在网景内部营造的轻松氛围形成鲜明的对比。会议室被异想天开地以都市、监狱甚至童话角色来命名。巴斯戴尔固定会巡视各处，称赞大家，说说故事，并且让新员工感到温馨。公司也鼓励员工一个月休一个三天的周末，巴斯戴尔也会把全公司关上大门一天来庆祝“网景开小差日”。

对一家与微软在打仗的公司来说，“少工作”似乎是一个奇异的格言，因为微软的人信奉的是简单却戏剧化的信条：“只要我醒着，我就在工作。”话又说回来，许多其它公司试图比微软还拼命，但全被盖兹打败了。巴斯戴尔的方法至少在将来可能让硅谷的文化变得比较温暖、人性化一点。网景的盈亏状况是否能支持它做这种文化革命尚未可知，可是巴克相信，他的公司应该有一点喘息的空间。他说：“这不完全是你死我活的游戏，我觉得没有人能完全支配一个以网络为中心的世界，虽然他们过去可以支配以桌上型电脑为中心的世界。我就是不信。”他停了停，又说：“而我要告诉你，如果他们真的支配了世界，那就太不幸了。”

# 网络争霸战

南京 农民工

一个冬日的早晨，晨光悄悄爬上雷尼尔山坡。微软公司（MICROSOFT）的董事长兼总裁比尔·盖兹在短暂的睡眠之后起床。没吃早餐，他就套上了平时所穿的宽松长裤、开领衬衫与毛衣，然后驾车前往离家约二十分钟车程的西雅图会议中心。

盖兹前晚在会议中心等到很晚，按其说法是吃到第八个汉堡包那么晚。在那里，盖兹准备一份他认为是微软十年来最重要的宣告。两年来，INTERNET 这个电脑温床正在全球急速成长，而盖兹却犹如芒刺在身、寝食不安。虽然一年前该公司的 WINDOWS 95(视窗95)——这个长达一千一百万行的大程序巩固了微软在个人电脑界的霸主地位，但盖兹仍然对今后的漫长路程茫茫然无所知。"操作系统"这个软件控制了使用者与电脑之间的互动关联，而微软凭借它所提供的这套软件，十几年一直主宰着个人电脑市场。盖兹靠着 1980 年的 DOS 系统以及十年之后的 WINDOWS 使微软在个人电脑软件上大权在握、令人生畏，而其本人也获得了丰厚的利润，跃居美国富豪的榜首。

但 INTERNET 很可能让这一切成为镜花水月。盖兹几个月来一直警告手下的得力干将：INTERNET 可能完全改变使用电脑的方式，以至于人们不再会买 89 美元一套的视窗软件来驱动他们的电脑。同时，盖兹却不能为微软在这个全新的领域内定出精确的座标。到目前为止，微软推出的市场进攻都属于尝试性质。

在那个冬日的早上，他打算要终止这种犹豫不决的状态。微软的每一份努力、每一项计划和每一件产品都要针对 INTERNET 这个新现实来重新定位。盖兹将率领这家销售额达六十亿美元、拥有 19641 名员工、总价值七百亿美元的公司，在此轨道上全速前进。一如既往，未来没有什么能阻挡比尔·盖兹。

沿太平洋海岸线南下，在加州的山景市，网景公司(NETSCAPE)总裁詹姆士·巴斯戴尔穿上西装，草草用完早餐，开着奔驰车直奔山景城的网景公司总部。

销售额达八千一百万美元，员工六百人的网景，刚刚在萌芽的 INTERNET 世界中稳坐霸主宝座。它的杀手锏 NETSCAPE NAVIGATOR(领航员）网络浏览器让邀游网络简单到只需按一下鼠标就可以畅通无阻。领航员使处在 INTERNET 一角充塞着文字、声音和图片的 WORLD WIDE WEB(全球资讯网）变得井然有序。网景的领航员使其股票在 1996 年 8 月份首次上市时，造成疯狂的抢购。分析家认为，网景在浏览器市场上拥有绝对优势，甚至连微软也难望其向背。

巴斯戴尔非常清楚：他与盖兹抢夺的不只是浏览器市场。网景公司正企图将领航员变成一个操作系统，领航员很可能成为下一个"视窗"：通过它可以启动程序，可以自 INTERNET 中呼出资料，更能从公共局域网络，甚至个人电脑中呼出资料。领航员本身具有 PLUG－IN 的功能，在功能上可以有无限的扩展。而且领航员正确立一种以文件为单元的"文件主导"概念，可以包含用户界面的所有功能而不用显现 WINDOWS 95 的用户界面。简单地说，领航员可以取代操作系统，从而打破微软对个人电脑业的控制。巴斯戴尔知道微软不会，也不可能坐视不理的。他说："这种机会如此明显，对方是不会无动于衷的。我们早料到微软对 INTERNET 会采取不留余地的态度。"

的确，那天早上在西雅图，盖兹面对数百名软件设计人员与媒体记者，慷慨陈词，发表了一篇声明，揭开了他对于数字时代的新信条，为了加深印象，他特别回顾历史，重提日本海军大将山本五十六攻击美国当天所说的："恐怕我们已惊醒了沉睡的巨人。"听众们表示他们懂得盖兹的影射：这一天是 1995 年 12 月 7 日（日本于 1941 年 12 月 7 日偷袭珍珠港，次日美国对日宣战），比尔·盖兹将领着微软参战。

继 12 月宣告后，比尔·盖兹以行动来证明其充满火药味的措词。三个月以来，微软的设计人员推出一大堆新产品专门设计来诱惑网络使用者远离网景。从附赠软件到大型的软件人员开发会议，华盛顿州雷德蒙市的这些人清楚地传达了一个信息：微软动真格了。

1996 年 8 月 13 日，微软推出它最新版本的 INTERNET 浏览器——INTERNET EXPLORER 3.0(探险家 3.0)。这套 8 兆的软件与网景的领航员 3.0 在每一项功能上都势均力敌，且价钱同样诱人——免费。

它从网络上就可以自由合法下载，所以探险家 3. 0 在第一周内就有一百万次的下载记录。同时，网景的股票投资人纷纷撤走资金。到了 8 月下旬，网景股价自 1995 年 12 月份的高价位向下跌落了一半，而微软股价则逼近历史最高点。盖兹更信誓旦旦：精彩的还在后头。

面对微软的咄咄逼人，网景毫不迟疑地展开反击。两星期后的 8 月 26 日，网景的创办人吉姆·克拉克公布了成立一家叫做纳维欧软件公司的计划，试图将领航员装在任何一台有屏幕和数据机的装置上以包抄微软。第一站很可能是网络电视，接着便是网络电脑、与电视连接的游戏机及接上网络的大哥大。网景之所以继续与微软"叫板"，在于其背后有强大的电子业联盟的支持，其中包括了索尼、NEC 和 IBM 等等。网景唯一的目的就是利用领航员和 INTERNET 让微软的视窗成为一堆废物。

两军对垒勇者胜，在 6 个月之内，盖兹把微软的工作重点转向网络计划，他毫不留情地砍掉了十二个当红的计划，并且成立了专案小组，这将使微软在今年花掉数千万美元。盖兹甚至动用了公司存在雷德蒙市的六十亿业务低潮备用金中的十五亿美元作开发之用。在历史上，微软还真没到过几次低潮。

让微软迅速转型，迈向以网络为主体的未来世界，此举也完成了盖兹个人的神化：他不只是超级 HACKER(黑客)，更是世界级的总裁。微软超快速的转型可能会为信息时代的企业灵活度立下新的标准。盖兹对 TIME(《时代》杂志)说："假如我们动作稍慢，你们不用就此问题访问我了，而应该写我的墓志铭才对。"

但是在诡异的科技世界里，好的产品，令人欣赏的公司转型与市场的接受，实际上可能就是一家公司的墓志铭。下一场的技术革命，在今天可能闪烁于某些学生的眼中，但明天却会葬送一家公司。英特尔总裁安迪·格罗夫带领这家微处理器公司经历过许多同样的剧烈改变。他把高科技界竞争的真谛浓缩成一句话："只有神经兮兮的人才能生存。"的确如此。新数字时代的格言就是"不确定"。这也是为什么尽管微软倾全力对付网景，而网景却在全面攻击之下仍有机会的道理。

带着身先士卒的领导风格与慢吞吞的密西西比的腔调，巴斯戴尔来到了硅谷。虽然他的名气不如网景的共同创始人吉姆·克拉克和 25 岁的神童马克·安德里森，但是他显然负责三人当中最困难也最重要的工作：让网景能符合它 31 亿美元的市场身价。

每一个自认为够水准的电脑迷都知道：网景的诞生是在安德里森寒酸的伊利诺伊大学宿舍中。当时这个只有 21 岁的中西部大男生最喜欢在电脑前泡一个下午，玩高深的电脑把戏。1993 年，经过了数十个与代码程序搏斗的午后，安德里森终于完成了世界上第一个网络浏览软件 MOSAIC(马赛克)，因为它把网络上所有的片段——文字、声音、图像集中放在主页上，从世界任何一个角落都可以看到。马赛克让人们首度窥探到多媒体的未来世界，这个世界像微软一样的巨人也预料到了，但并未能创造出来。

网络革命的消息迅速传到了硅谷。在这里，创业投资者总是热切地想听到新点子的出现，其中的百万富翁克拉克自己在十年前也曾得到启示而成立了硅图公司，以制造高级的绘图电脑。他雇用了安德里森，创办了马赛克通讯公司，半年后公司交付了以马赛克为原型改良而成的第一批领航员浏览器。

身为典型的创业家，克拉克擅长开公司，却没什么兴趣去管理。他的财富多来自远见而非执行。1994 年尾，网景成长极快，他知道该找帮手了。克拉克丢下了用股权作饵的钩子，结果詹姆士·巴斯戴尔上了钩。

巴斯戴尔一上任就以天不怕地不怕的态度来看待与微软的战斗。他信奉简单的策略：站起来，闯出名号，杀进市场。"我们是小公司，没有能力负担昂贵的电视广告费用"，他一面说一面意有所指地往北方看，暗示"雷德蒙巨人"在广告上有的一亿美元预算。网景决定领航员免费向个人用户提供，所以迅速抢占了浏览器市场。巴斯戴尔把全部家当都赌在网景公司能继续称霸网络浏览器上了。这种孤注一掷的策略自有其风险：在一个产品拖延半年，公司就可能被淘汰的行业里，网景超快速的浏览器发展周期只要稍有闪失就可能致命。因此巴斯戴尔的首要任务就是确定仍受安德里森管辖的程序设计师拥有一切保持领先所需的资源。这包括个人独立的办公室，所有他们消受得了的咖啡因以及慈父的不断叮咛——提高工作品质，别工作过度。

巴斯戴尔知道，长远的成功取决于把领航员设计成可以取代视窗的产品，安德里森、巴斯戴尔和克拉克(圈内人称为这三巨头为"马克、巴克、克拉克") 想象网景未来的产品将具有许多电脑操作系统的功能， 能像现在浏览全球 INTERNET 一样完美无缺地浏览个人档案。NETSCAPE 现在仍占浏览器的八成以上，全球用户人数多于三千万，NETSCAPE 的主页每天的访问人次达一亿！但这只是网景事业的一部分，网景以多平台支援和开发标准件为发展方向，未来将致力于发展内联网(INTRANET)服务器软件、ACTRA 电子贸易系统和 NAVIO 电子娱乐市场。

当然，以 INTERNET 为基础的操作系统，要让消费者真正能使用，它必须要有程序可以操作。为了弥补这一点，网景已经与 SUN(升阳) 公司结成紧密的联盟。升阳是一家高科技的电脑软、硬件公司，它已发展出一套以网络为基础的程序语言，名为 JAVA(爪哇)。JAVA 之所以特别，在于它可以在 INTERNET (下转 10 页)

# PC 机上的模拟器(七)

北京 九阳

## 一、雅达利 2600

作为第二代游戏机，亦是掀起游戏“狂潮”的始祖，自然有不少人为它写模拟器，STELLA 就是其中的一个模拟器。它有好几个版本，象 DOS 版、WIN95 版、UNIX 版，可以说覆盖了所有的操作系统。

DOS 版与 WIN95 版的区别仅在于对游戏杆的支持，前者是不支持的，但此两版倒都支持声卡，前提是必须在 AUTOEXEC.BAT 中设置声卡的环境变量，例如：SET BLASTER=A220 I7 D1，如此便可在游戏中听到声音。

两个版本在操作上基本是一样的，所以就列在一起，不做特殊说明的就是两个版本都适合。

系统控制：

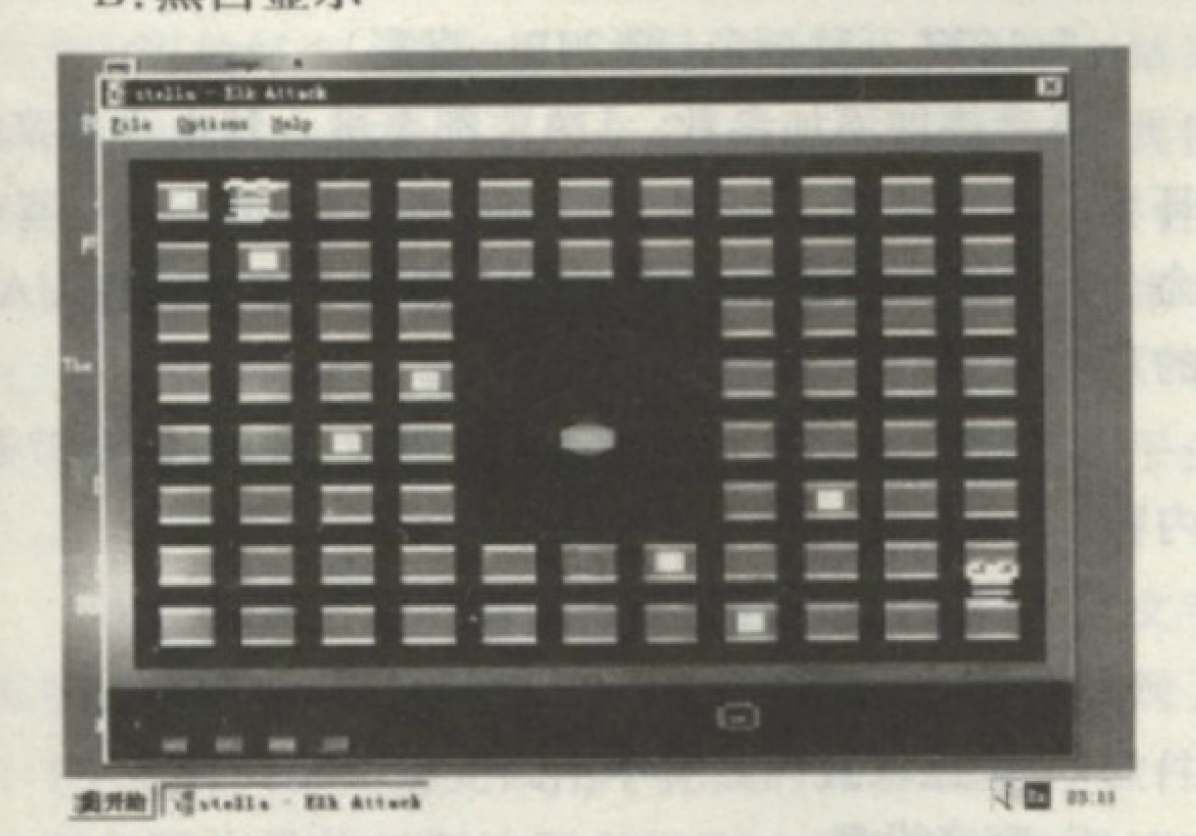
Q：退出模拟器(只限于 DOS 版)

S：选择人数

R：重新开始游戏

C：彩色显示

B：黑白显示



难度选择：

1:1P 的难度 B

2:1P 的难度 A

3:2P 的难度 B

4:2P 的难度 A

角色的控制：

↑:1P 的跳

↓:1P 的蹲

←:1P 的左

→:1P 的右

空格键:1P 的开始钮

回车键:1P 的开始钮

Y:2P 的跳

H:2P 的蹲

G:2P 的左

L:2P 的右

Z:2P 的开始钮

STELLA 所用到的游戏映像文件是以 BIN 为扩展名的，但如果只有这一个文件的话，STELLA 就只能猜测此游戏的设置，所以还需要一个环境文件——扩展名为 VCS 的文件。

至于 STELLA 的使用方法，很简单，DOS 版的只要用如下格式：STELLA Filename.vcs 或 STELLA Filename.bin 即可，注意，如果没有装鼠标的话它会提醒你，但并不影响运行。WIN95 版的需要安装，然后就是很 EASY 的事情了。

## 二、AMIGA 模拟器

AMIGA 模拟器(UAE)分成两个版本：UNIX 版和 DOS 版，由于 UNIX 在中国用的不是太广泛，所以只是说一说 DOS 版的模拟器。首先，要运行 UAE 则要有以下的配置：

基本配置：

MS-DOS 5.00 或更高版本

CPU 为 386 以上

一块显存在 512K 以上的 VGA 卡(要能支持 VESA 标准或能够使用 UNIVBE)

一只鼠标加驱动程序

名为 Kickstart 的磁盘映像文件

推荐配置：

1~2M 显存的 VGA 卡

模拟量或数控的游戏杆

一块能够工作的 Sound Blaster

由于使用了 VESA 标准，UAE 可以在显示模式上达到很高的分辨率（800×600 的 1677 万色），这也是它希望显卡有 1M 以上显存的原因。

接下来介绍一下 UAE 的系统控制：

END+F1：弹出 DF0：

END+F2：弹出 DF1：

END+F3：弹出 DF2：

END+F4：弹出 DF3：

HOME+F1：插入 DF0：

HOME+F2：插入 DF1：

HOME+F3：插入 DF2：

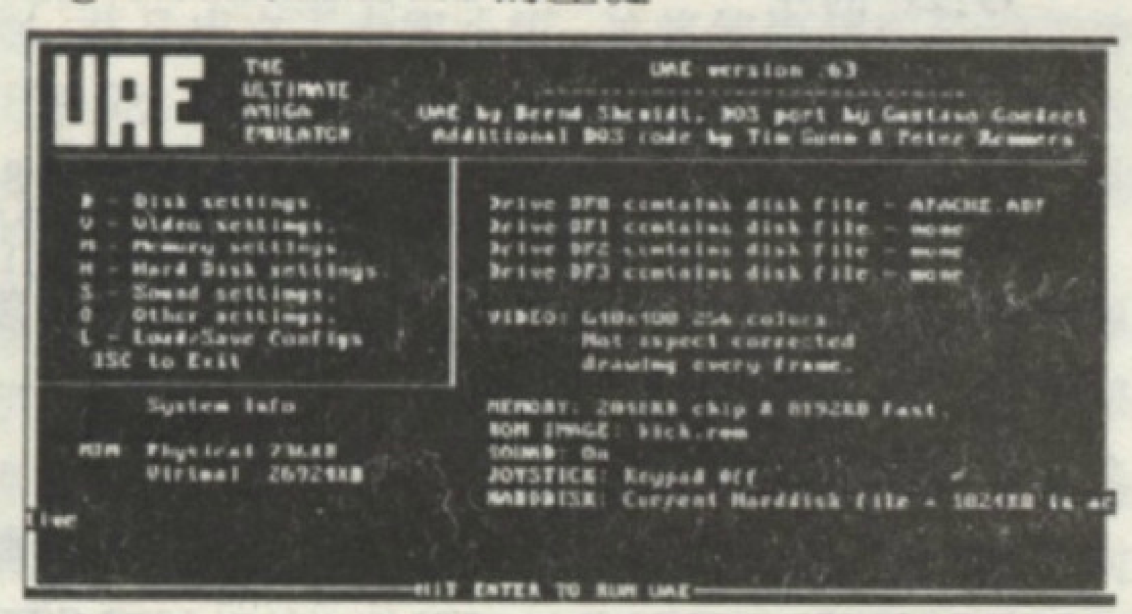
HOME+F4：插入 DF3：

ScrollLock：关闭图形更新

F12：退出模拟器

PageUp：AMIGA 的右键

PageDown：AMIGA 的左键




所谓的 DF?其实就是磁盘映像文件，如果不指定的话 UAE 就会不停地提示你。至于如何在进入前指定，你可以从下面的参数中找到答案，当然，还有一种更简单的方法，下文会说。

－h：帮助

－f rate：设置帧数

－D：进入跟踪模式

－a：仅用于测试模式

－l lang：设置键盘（例如 lang 为 us 时是指键盘为美国键盘）

－s n：模拟芯片组为 n×256K 这种慢速内存（一些例程或游戏需要）

－F n：模拟芯片组为 n 兆的这种快速内存

－c n：模拟芯片组为 n×512K 的内存（一些非常老的程序要用“－c　1”才能工作）

－S：用于关掉在 config.h 中设置的 LINUX-SOUND

－M VOLUME：路径

－m VOLUME：路径（用于 UNIX）

－0 file：指定 df0.adf 的磁盘映像文件名

－1 file：指定 df1.adf 的磁盘映像文件名

－2 file：指定 df2.adf 的磁盘映像文件名

－3 file：指定 df3.adf 的磁盘映像文件名

－r file：使用指定的磁盘映像文件代替 Kickstart

－J：使用数控的游戏杆

－p cmd：使用打印机

－x：常规效果选择（这将关掉对线性帧缓冲器的支持）

－d mode：选择一个显示模式（具体值见 Resolutions）

－H mode：选择一个颜色数（具体值见 Color modes）

－C：设置 aspect correct 模式

－8：使用 8Bit 的声音（缺省设置为 16Bit）

－4：使用 44.1KHz 发声（缺省设置为 22.05KHz）

Resolutions：

0：320×200

1：320×240

2：320×400

3：640×480

4：800×600

Color　modes：

0：256 种颜色

1：32768 种颜色（即 32K 色）

2：65536 种颜色（即 64K 色）

3：256 种颜色（此模式以抖动算法来改善显示颜色）

4：16 种颜色

5：1677 万种颜色（即 24Bit 真彩）

不管你加不加参数，UAE 都会进入其自身的菜单环境，也就是说 UAE 提供了两种运行方式，这给喜欢命令行方式或喜欢菜单方式的人提供了选择。在 UAE 的菜单中，共有 7 个选项：

D：磁盘映像文件设置（在这里就可以指定 DF? 的内容）

V：视频设置（包括显示模式和颜色等）

M：内存设置

H：硬盘设置

S：声音设置

O：其它设置

L：载入或保存设置

这 7 个选项中包括了所有的参数设置，设置完成后按 Enter 键就可进入 AMIGA 的世界，至于退出这个菜单环境吗，那是 Esc 键的事情了。

# 多内码文字平台（上）

北京 喜玛拉雅

在很久很久之前，我的机器里装了四套 WINDOWS，包括 WINDOWS 3.11、JWINDOWS 3.1、PWINDOWS 3.1 和 CWINDOWS 3.1。我比较喜欢 WINDOWS 3.11，WINDOWS 下的 GAME 在 PWINDOWS 或 CWINDOWS 下运行都让我不放心，老是担忧系统出错，但在处理 GB 码的文件时，我需要 PWINDOWS，在安装某些非要 Big5 码才能玩的 WINDOWS 游戏（或软件）时需要 CWINDOWS，在玩日文游戏时，那就更没法子了，非 JWINDOWS 不行耶。这固然占用了大量宝贵的硬盘空间，但如此这般 WINDOWS 就不易乱了，比在 EWINDOWS 上架些乱七八糟的平台要安全多了，而且似乎没有更好的解决方案。

后来呢，玩游戏少了，开始着迷于网络（就是大家说的那个 INTERNET 啦），我的系统也更换成了简体中文的 WIN95，在浏览各网站时，又有很大困扰，我没法看清 Big5 码的站点，日文就更别提了。亚洲各国使用双字节内码的好多，看来看去都是花花的，简体中文站又少，只好爬英文站了。再后来么，一个偶然的机会，我找到了《南极星》，这是第一个我见到的多内码汉字平台，在开始构想本文时想到这个系统不仅仅支持简繁体中文，还支持韩文、日文，似乎已不是一个单纯的“汉字”平台了，所以本文的题目也就改成了多内码“文字”平台了。

找到南极星后，我就对这种多内码或者叫多国文字系统的软件感上了兴趣，在网上找呀找呀，居然找到了一堆，而且大都是能先试用不花钱的共享（自由）软件，可能是因为目前亚洲地区 INTERNET 市场的迅速成长，从而导致这类软件的蓬勃发展吧，浏览各网点没这个可真不成，对于没上网的朋友们呢，这种软件在玩其它语种的游戏或阅读文件时会带来很大的方便。

下面就给大家来个一览吧，看看这些软件，有哪些适合你呢，它们基本上是各有特色的。

## 一、南极星

南极星是由旅澳华人 HongBo Ni 所撰写的一个 Shareware，全称是 NJWIN MultilingualSupport System，大众软件增刊的配套光盘中有 Version 1.02，最新的版本是 1.2。

南 | 中文 GB 简体 | ? | × | ✥

南极星是专为在 WINDOWS 的应用程序中显示中文、日文和韩文字符而设计的，在阅读文件的过程中，您能飞快地在各语种之间进行切换。

这个软件的安装很简单，最初拿到的应是一个 ZIP 文件，展开后执行 SETUP，安装就完成了。需要注意的是这个软件是 FOR WIN95 的，WINDOWS 3.1 下不能用。软件的使用也极简单，点击南极星图标（或在 START 菜单选），屏幕右上方会出现一个控制条：

头一个“南”字，是南极星的系统信息按钮，显示一个弹出式窗口，有相关的版本和版权信息。

第二个电脑状图标，是南极星的参数设置按钮，按下后会出现一个对话框，可选择参数。设定在 GB 和 Big5 模式支持 HZ 码；在 SHIFT + JIS 及 EUC + JIS 模式支持 7 位的 JIS 码。一般不用去改，使用默认设置即可。

第三个是当前内码选择按钮，显示当前正在使用的内码，按下后会出现一个弹出式菜单，有以下的内码可供选择。

中文 GB 简体：用简体中文看 GB 码文件

中文 GB 繁体：用繁体中文看 GB 码文件

中文 Big5 简体：用简体中文看 Big5 码文件

中文 Big5 繁体：用繁体中文看 Big5 码文件

日文 EUC－JIS：看 EUC－JIS 码的日文文件

日文 Shift－JIS：看 Shift－JIS 码的日文文件

韩文 KS C 5601：看 KS C 5601 码的韩文文件

ANSI / No CJK Support：标准 ANSI 码

初拿到南极星时，就觉着用繁体看 GB 码和用简体看 Big5 码的这个设计做得相当体贴，笔者一向受着简体中文的教育，看繁体字总觉别扭，所以在看 Big5 码的站台时也喜用简体，想来海峡对岸的朋友们也有相同的困扰吧。不过可能是字库原因，用简体看 Big5 码时有些字显示不出。

第四个是个问号，自然就是帮助键，有什么问题可细细看，不明白的是，既然是一个多内码的平台为啥就做了个英文的 HELP 呢？

第五个叉叉是关闭键，这还是 1.02 的新功能呢。

第六个是移动键，你可拖着这个控制条满屏乱跑。

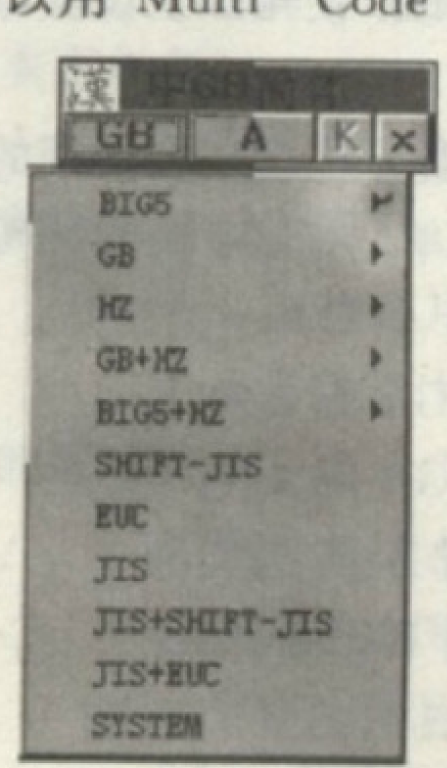
反安装南极星很方便，只要把 C:\ NJWIN 这个目录删了就成，它不象其它程序往系统目录下拷大量不知是啥的东东，弄得成了 WINDOWS 的一大通病。

南极星支持的语种相对较多，且系统相当稳定，在我的 WIN95 下没出过什么差错，但它的字体不是很好看，在看字体过小的站点时，笔划就有断裂现象。

总之南极星是一个功能相当单一的软件，仅仅是个多内码的浏览工具，没有其它附加功能，这样也好，有时拿到一个庞大的软件，有着大量的功能，可我们能用到的又有几个呢？

## 二、汉字通

汉字通是台湾一家公司的产品，它已不仅仅是一个浏览工具了，甚至象一个外挂式的中文系统，带有中、日文和广东音等多种输入法，在 Big5 码、GB 码、SHIFT - JIS 码和 EUC 码下，都可以输入中文简体字、中文繁体字、日本假名或日本汉字。除此之外，还提供文字处理器“MultiPad”，适用于任何 WINDOWS 95 和 WIN 3.1 环境，如 C - WIN、J - WIN、P - WIN 。支持内码包括 HZ/GB/Big5/JIS/Shift - JIS/EUC 码，也可以用“Multi - Code”工具将文件互转内码。




汉字通可从 FTP DOWN 下的，先在自行建立的目录中执行 KANJIWEB.EXE 即可自行解开压缩。SETUP 后您的 WINDOWS 里显示三个图标：MultiWord、MultiPad、MultiCode。

### 1.Multiword 浏览

选择“MultiWord”图标，打开后屏幕右边会显示汉字通控制条，表示您已经启动汉字通，您也可以把它放到您喜欢的位置。如果您要关闭它，则请选点 ICON 中的 X，再选点 Exit 即可关闭汉字通。

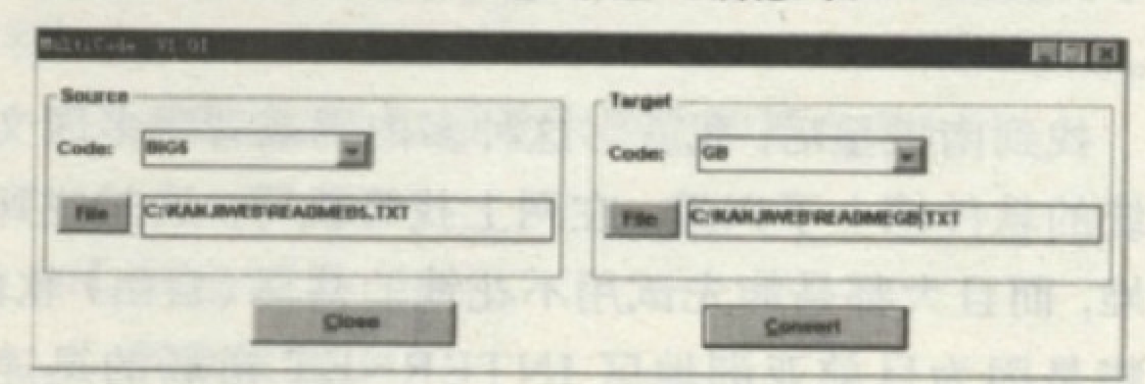
从汉字通的控制条中选点 SYS，则会出现所有可以转换显示的内码，共有 11 组，其中最后一个“SYSTEM”则表示回到目前的系统状态下。当您要阅读一个 Big5 码的文件时，首先选择 Big5，然后再选择繁体字或简体字，此时这个文件可以显示成繁体字或简体字。同样地也可选其它，与南极星有点相似，不再类举。

在您上日本地区的站时，可以选择[JIS]、[EUC]、[SHIFT - JIS] 或 [JIS + EUC]、[JIS + Shift - JIS] 等五种内码的显示方式。因为在 INTERNET 中，日本 Newsgroups、Web 或 E - mail 通常为 7bit 的 JIS 码，选择 [JIS + S - JIS]，则可以同时显示 JIS 码及 S - JIS 码；同样地，选择[JIS + EUC] 码，也能同时显示 JIS 码及 EUC 码。这一点南极星已做在参数选择中。

如要输入汉字，请选择输入模式 A，此时简体中文有拼音法、内码法；繁体中文有注音法、汉语拼音法、内码法和广东音输入法四种；日文有罗马字输入法、内码法，并且提供中文拼音输入法、注音输入法和广东音输入法三种来打日文文字。汉字通提供 SCREEN KEYBOARD 的输入方式，可选点控制条中的 K，此时屏幕上会出现一个 SCREEN KEYBOARD，您可以利用 SCREEN KEYBOARD 来做符号、全形、平假名、片假名、日本专用汉字和特殊记号输入。

### 2.MultiCode 内码转换工具

这个工具可以在 Big5/HZ/GB/JIS/S - JIS/EUC 码间相互转换存档。选择“MultiCode”，出现一对话框，左边为原文件的选项，输入文件名及其内码；右边则为新文件选项，可以输入新文件名及选定要转成的内码，按一下 CONVERT 就可转换存档。您可把 Big5 码的文件转成 GB 码，笔者与台湾友人通信，总是用 GB 码写好，再转成 Big5 码，因为我不爱用台湾的输入法，而他没用笔者正在介绍的这类程序。这个转换工具相对于其它同类产品来说相当不错，很少出乱码。




### 3.MultiPad 文字处理器

这个处理器的功能和用法类似 WINDOWS 的记事本，可以分别处理简体、繁体中文及日本语文件。输入、增删、打印、预视、存档，一如 MS WINDOWS 的 PAD 记事本一样方便，还可以打开多个窗口，同时显示多个文件，它的特点就是处理这些双字节的文字。

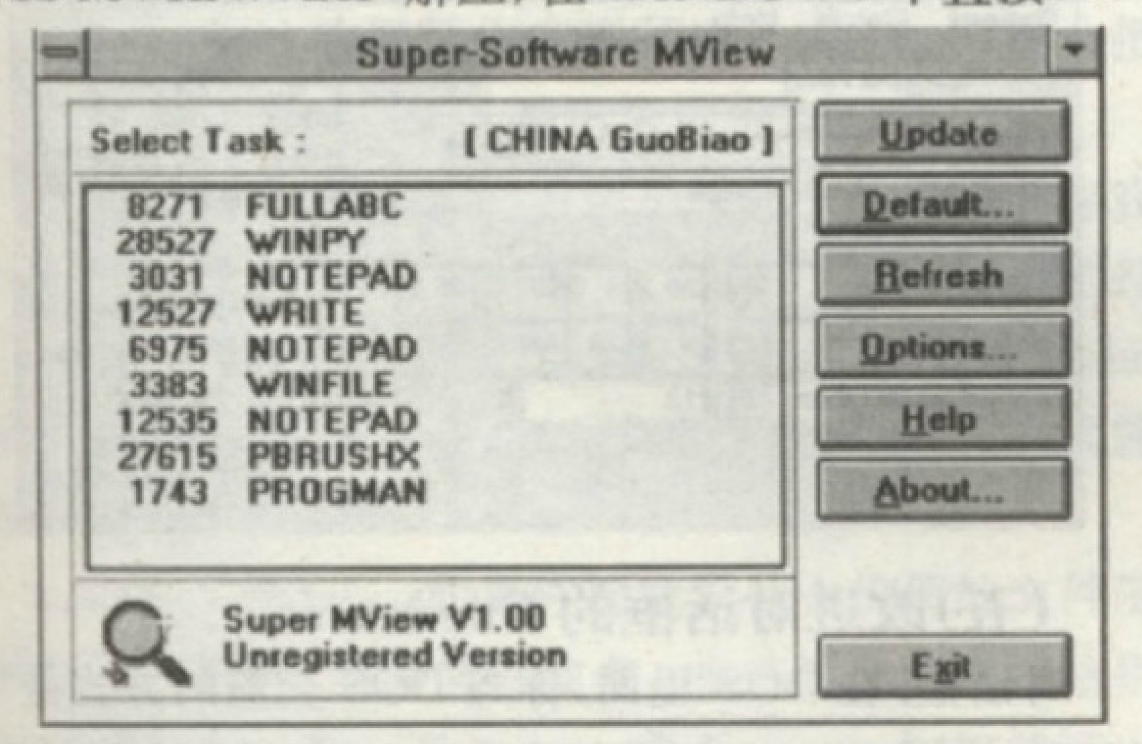
汉字通的功能相对要全得多，而且压缩包也不大，只1M多，可以说是麻雀虽小，什么什么俱全，笔者最喜欢它的转换工具，因常从网上DOWN下些Big5的文件，转过来看更方便，至于它提供的输入法，虽然很多，也只能说是了胜于无，不是很方便。

汉字通可以从FTP取下：ftp.s2net.org.tw/pub/kanjiweb，WWW网址为http://kanjiweb.com。

## 三、MVIEW

由Super-Software所开发的MVIEW也是一个多国内码的外挂平台，它的全称是MULTILINGUAL VIEWER，即多国内码浏览器，作者是旅居马来西亚的华人Albert Chong。奇怪的是笔者手头的这份MVIEW只能用于WINDOWS 3.X，不能在WINDOWS 95下运行，这恰恰弥补了南极星的市场空缺。因为这套软件使用了大量的WINDOWS 3.X专用的API，从而受到束缚，不过这样一来，在执行效率及与系统的结合度上要比其它的同类软件好。

MVIEW支持GB、HZ、Big5、JIS、EUC、S-JIS、KSC、UNICODE等多种内码，但它可能是作者的即兴之作，它没有安装程序，你先要在硬盘上建一个子目录，把SS-MVIEW.ZIP解压，在WINDOWS中直接RUN




或建个新的Program Item。需要注意的是WIN95的用户别试图运行这个软件，MVIEW只会给你一个警告画面。

MVIEW执行后的主界面与其它的多内码平台有很大的不同，看上去更象一个任务管理器。MVIEW是根据WINDOWS中的任务来选择所需内码的。

以下是各按钮的作用：

UPDATE：更新这个任务的内码显示。

DEFAULT：各个任务使用的内码系统设定。

REFESH：重新显示WINDOWS的字型显示。

OPTION：参数设定。

HELP：在线帮助。

ABOUT：此软件相关信息。

EXIT：退出。

参数设定：

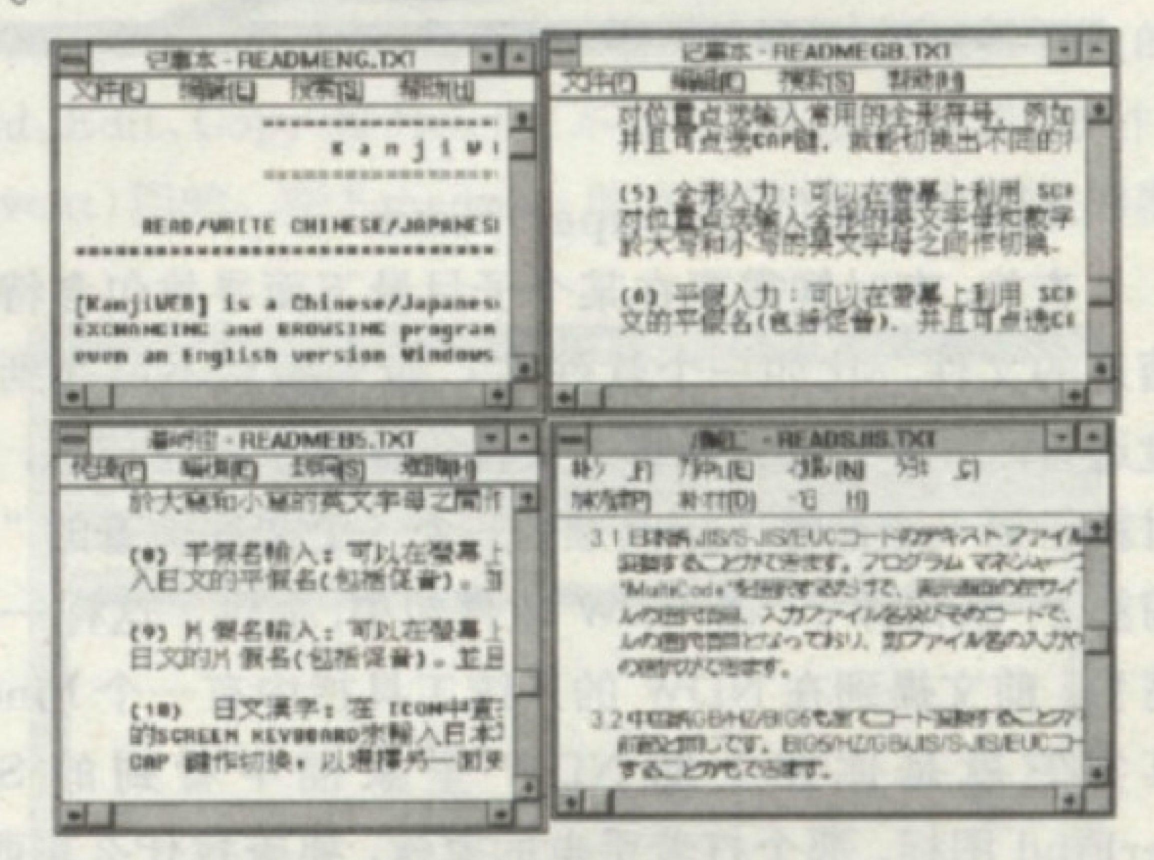
AUTO REFRESH WINDOWS：自动更新WINDOWS字型。

ALWAYS ON TOP：总在最上层。

MINIMIZE MVIEW ON START UP：执行后自动最小化。

USE PREVIOUS MVIEW POSITION ON START UP：使用上一次运行MVIEW时，MNIEW所处的位置。

UNLOAD SECONDARY FONT BUFFERS IF NOT IN USE：如果没有使用，则自动清除第二字型缓冲。



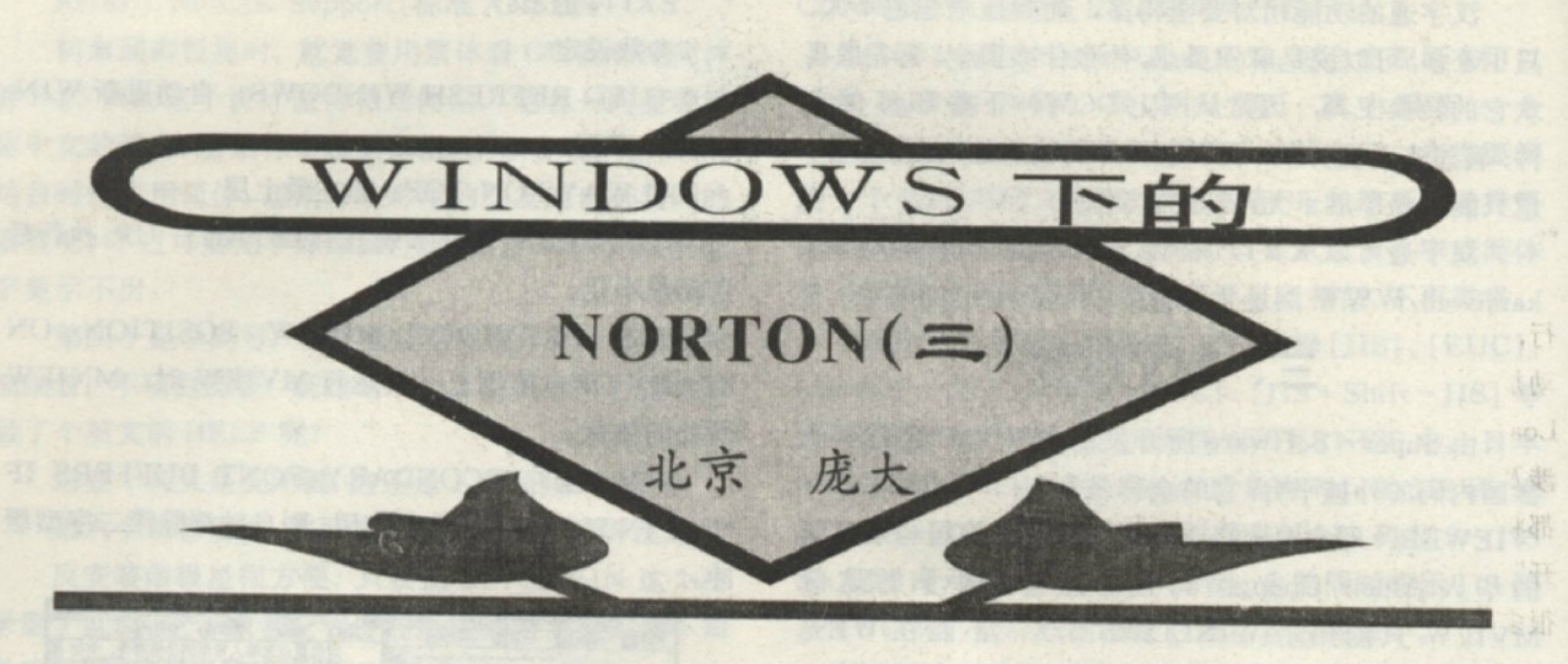
MVIEW的多工设计相当有特性，你可在任务一中使用GB码给友人写信，在任务二中用BG5码连接到台湾的新闻组，在任务三中前往韩国浏览韩文站点……这样你只需切换任务，无需切换内码。

取得MVIEW的方法：

ftp://ftp.tku.edu.tw/pc/windows/utility/ss-mview.zip

## 四、亚洲通

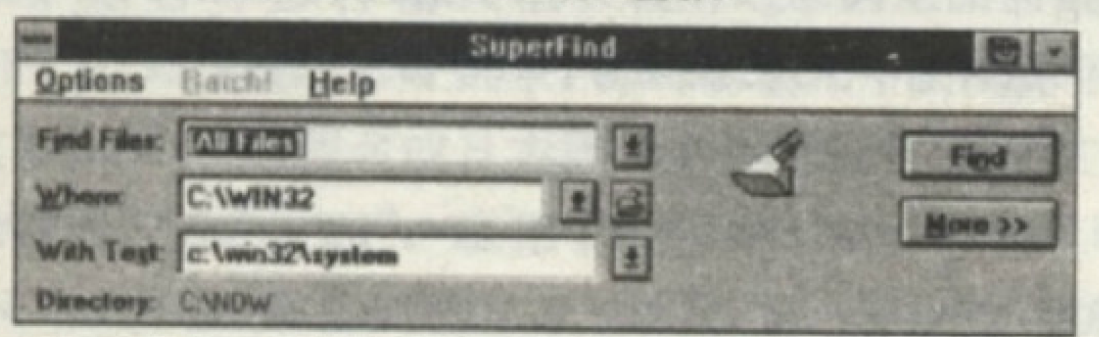
亚洲通是华康科技的产品，内码切换非常简便，只要把控制条上标着旗子的按钮按下即可。它也支持中(GB、Big5)、日、韩三国文字，可惜的是它支持的软件相当少，所以笔者不太爱用。目前已知的能用亚洲通显示多国文字的软件只有NETSCAPE、MSIE、CC:MAIL、MSMAIL等等，似乎它是仅仅为玩网的朋友制作的，在象记事本这样的工具中都无法正常显示其它内码的文字，使它的使用范围缩小了不少，有兴趣的读者可在ftp://ftp.tku.edu.tw/pc/win95/chinese/alstm.exe取得20天试用版，也可去华康的主页瞧瞧：http://www.dynalab.com.tw/。




### (四)搜捕能手 Super Find

查找，有时候需要在某个子目录下面寻找包含特定信息的文件，比如一个软件在C盘安装后不能拷到D盘运行，想找一找究竟哪个文件里保存了路径信息，这时就需要一个能够不厌其烦，一个一个文件检查的“搜捕能手”来帮你了，在NDW软件包中，提供了这样一位高手。前文提到在NDW的系统工具栏中有一个Find，其实它就是你在上期NDW全家福中看到的SuperFind图标，那个打着手电的家伙，要查找什么东西，找它好了。

启动SuperFind，你会看到如图的屏幕，在这里，SuperFind先要问你一些问题，包括：

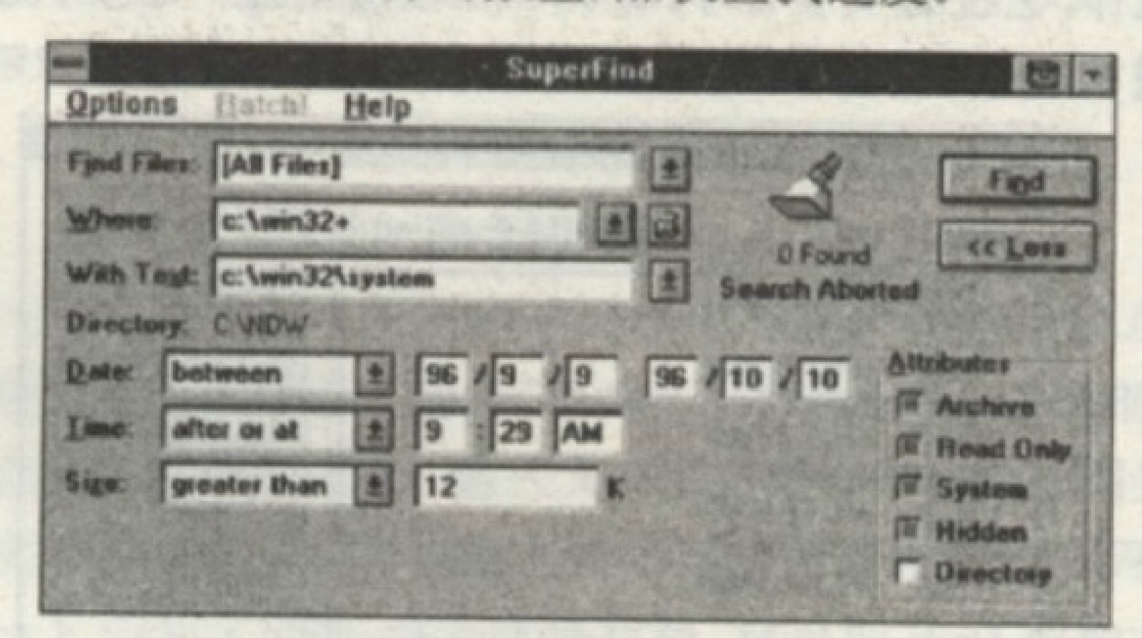



Find Files：指定在哪些类型的文件中查找。选项有所有文件、除程序文件(EXE、COM、BAT)以外的所有文件、数据库文件、文本文件(DOC、TXT、WRI)，这些文件类型都可以在Option菜单的Search Sets中进行设置。

Where：指定在哪里寻找。可供选择的有所有驱动器、当前驱动器、当前目录等，右边还有一个“浏览”按钮，一般只需要在这里指定一个目录即可。如果你还想检查该目录的下级子目录，别忘了在路径后面加上个“+”符号。

With Text：这个问题是必须问你的，你想要找什么，就在这里告诉它。

如果你认为这些信息已经足够，可以让它去找了，打开它的手电，按下Find按钮或者敲一下Enter；如果这些信息还不够，你还可以在More按钮里告诉它更多的内容，包括文件的日期、时间和大小的范围(默认都是Ignore，你可以在这里用Between、before、after等关键词指定范围，如图)以及文件的属性，加上这些信息，可以大大减少查找文件的数量，加快查找速度。




### (五)改进对话框的 FileAssist

对话框，在DOS里面，你与DOS交流的方式是“命令行”，而在Windows里面则要改用对话框了，它是Windows界面的一部分，是你与它交流的重要途径，比如你每一次“打开文件”的操作，都要碰到那个叫做“打开”的通用对话框，在Windows里，很多界面是通用的，所以你在“录音机”里面遇到的对话框和在“记事本”里遇到的一样。

总要带着文件管理器吗？你一定有这样的经历，当你要保存一个文件时，发现想要用来保存文件的那个子目录还没有创建，或者已经有一个同名文件，或者……这时你将不得不把文件管理器请出来，让它帮你创建一个子目录，或者把先前那个文件改名，或者干脆删掉，反正后台总要带着一个文件管理器，虽说Windows的多任务特性已经使得这样的操作不那么繁琐了，但文件管

理器的操作也并不快捷，在 Windows 3.X 的时代还不支持鼠标右键，有没有什么东西能简化这些操作呢？因为，人们总是追求更高的效率。

FileAssist 能增强你的对话框，记得上文说的吗，FileAssist 是个好东西，它能帮你解决上面提到的问题。在安装 NDW 之后，安装程序会自动在你的 WIN.INI 文件中加上 load＝c:\ ndw\ fassist.exe 一行，这样，你每次启动 Windows 的时候，FileAssist 便自动加载了。如果你愿意，也可以用 NDW 组窗口里的 Load FileAssist 图标手工加载。以后，所有 Windows 中涉及文件操作的对话框，象“打开”、“另存为”一类操作，都将在 FileAssist 的帮助下，以新的面孔出现。比如“打开”对话框会变成如图的样子。在这副新面孔中，增加了很多方便快捷的功能：

File Description 和 File Information：这里包括对于文件的描述和关于文件的一些信息，如大小、创建时间等，弥补了“打开”对话框中文件信息的不足。

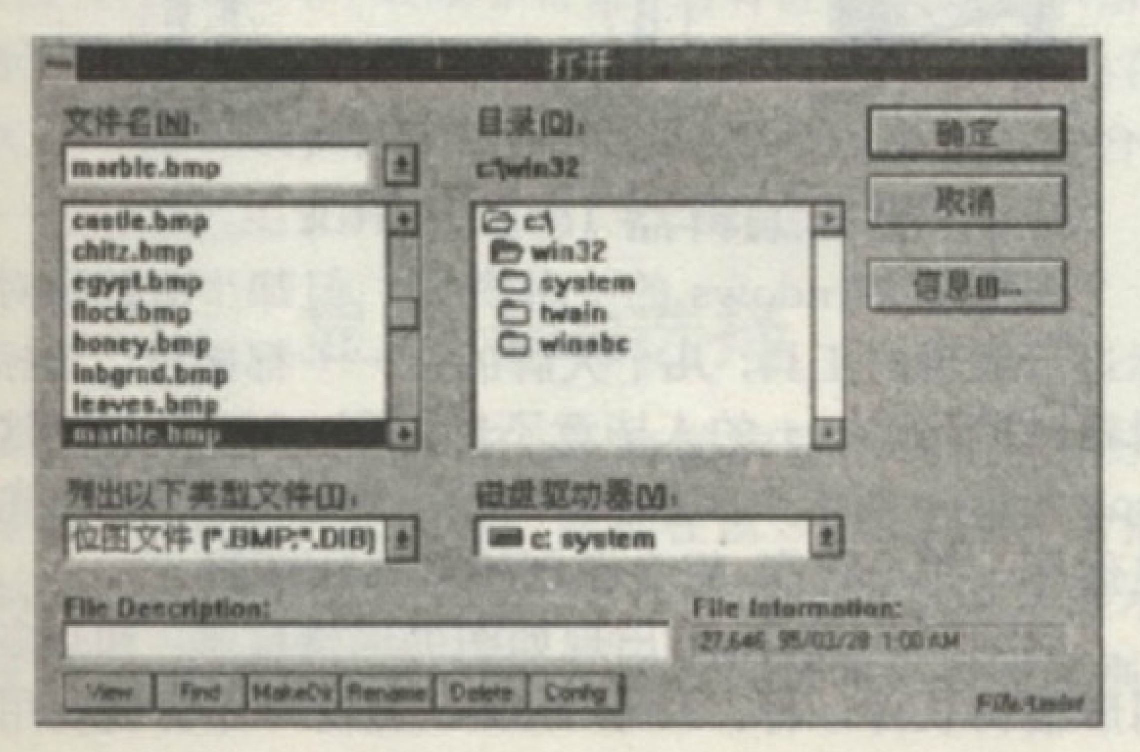
View：按下这个按钮，你会得到与在 Drive 窗口中点击 View 按钮一样的效果——调用 NDW 那个功能强大的 View 来“预览”你的文件。

Find：是不是有时想打开含有某些内容的文件进行编辑呢，WORD 里面有一个“查找”功能，可别的软件没有，这里的 Find 按钮帮你实现了这个功能——它会把那个搜捕能手 Super Find 请出来给你查找。

MakeDir：一般用户的习惯是将相关的文件保存在同一个子目录下面，但编辑第一个文件又往往是在“打开”对话框面前才想起该子目录还没有创建，FileAssist 为用户提供了这个 MakeDir 按钮，使用户随手就能 Make 一个 Dir。

Rename、Delete：如果你想把没什么价值的文件随手删掉，或者把先前的文件改名，也许这个名字让给别的文件更合适，按一下 Delete 或 Rename 按钮就可以了。

Config：在这里，你可以配置这个 FileAssist，使它在某个软件的对话框中出现或不出现，以及以什么样子出现。

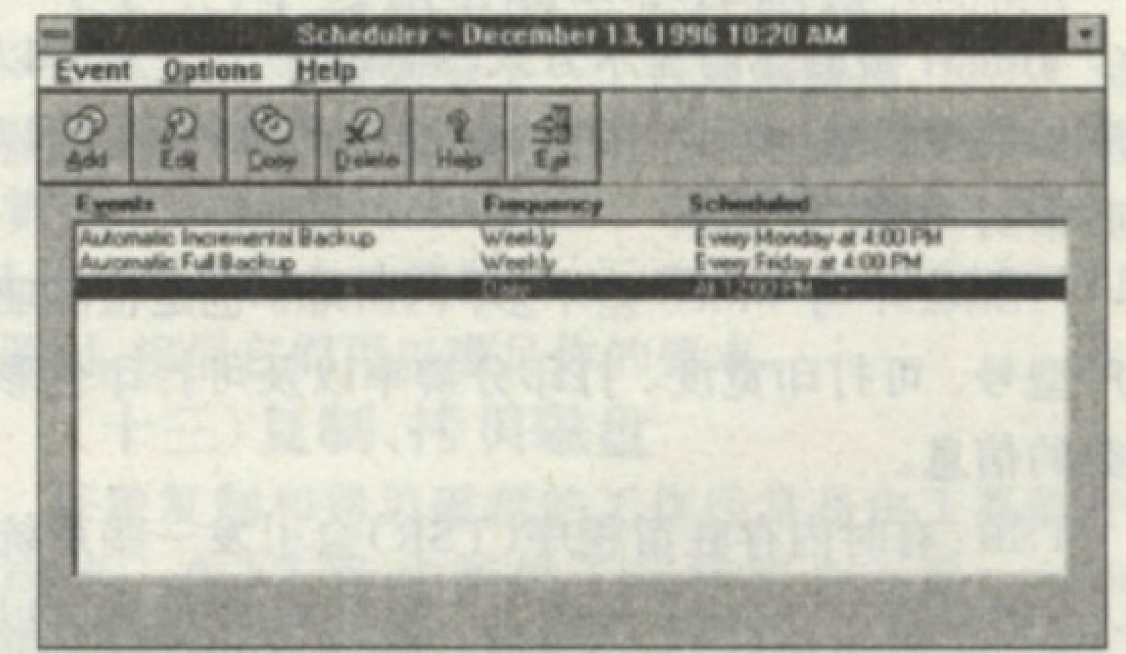



SpeedSearch：SpeedSearch 在你选定目录和文件的时候，为你提供一个按名字查找文件的功能。

## (六)不错的秘书 Scheduler

有时候总觉得工作一忙，什么也想不起来，到什么时候该做什么事情总也顾不上，特别需要有人提醒（至少得用个效率手册），NDW 软件包里就有这么一个“秘书”Scheduler，它能够在你需要的时候提醒你该做什么事情，并且还能帮你完成一些日常工作。

进入 Scheduler，你可以在选项菜单里告诉它每次启动 Windows，都把它带出来，你将看到已经交代给它的事情（如图），比如图上的 Scheduler 就会在每星期一和星期五的下午四点进行一次数据备份，并且在每天中午 12:00 整做一件事情（是什么呢？）；至于工具栏上的 Add、Edit、Copy 和 Delete，不用问，自然是设置“事件”(Event)用的。在 Scheduler 里，“事件”是秘书要做的事情。




设置“事件”，点击 Add 按钮，如果是对已存在的事件进行编辑，用 Edit 按钮，会弹出如图所示的对话框，现在你可以向你的秘书交代工作了：事件类型(Type of Event)，包括运行程序、显示提示信息、查病毒、系统备份和运行 NDD。进一步地说明，根据事件类型的不同，会要求你给出更多的信息，如运行什么程序（什么参数，正常运行还是最小化运行）、显示什么信息、在哪里查毒以及备份什么；频率(Frequency)，告诉你的秘书此工作多长时间做一次，选项有就一次(One Time)、每小时、每天，直到每年，象提醒圣诞节这种事件，也就是一年一次；时间，在每天（每年）的什么时候做这工作；好了，现在你已经知道那个 Daily 的事件了——每天中午 12:00 放一段 MIDI 提醒你下班。

### (七)火眼金睛 System Information

很多工具软件都有检测系统信息的功能，NDW 也不例外，System Information 便是 NDW 检测系统的火眼金睛，如果你想了解自己的系统究竟状态如何，它可以帮你“窥探”一番，它能够窥到这些信息：

System：这是 PCTOOLS 时代就有的功能，包括系统硬件、内存以及操作系统（Windows 和 DOS）的版本。

Disks：检查你的硬盘大小以及剩余空间，点击一下盘符，会弹出一个新的窗口，告诉你关于这块硬盘的一些参数。

Memory：详细地统计你的 Windows 内存使用状况，分成字体占用、驱动程序占用、系统程序占用和应用程序占用四个项目来向你汇报，并且当你把鼠标箭头放到柱状图上时，箭头会变成那只熟悉的小手，点下去，它会告诉你究竟是哪一个程序占用了多少字节的内存资源。

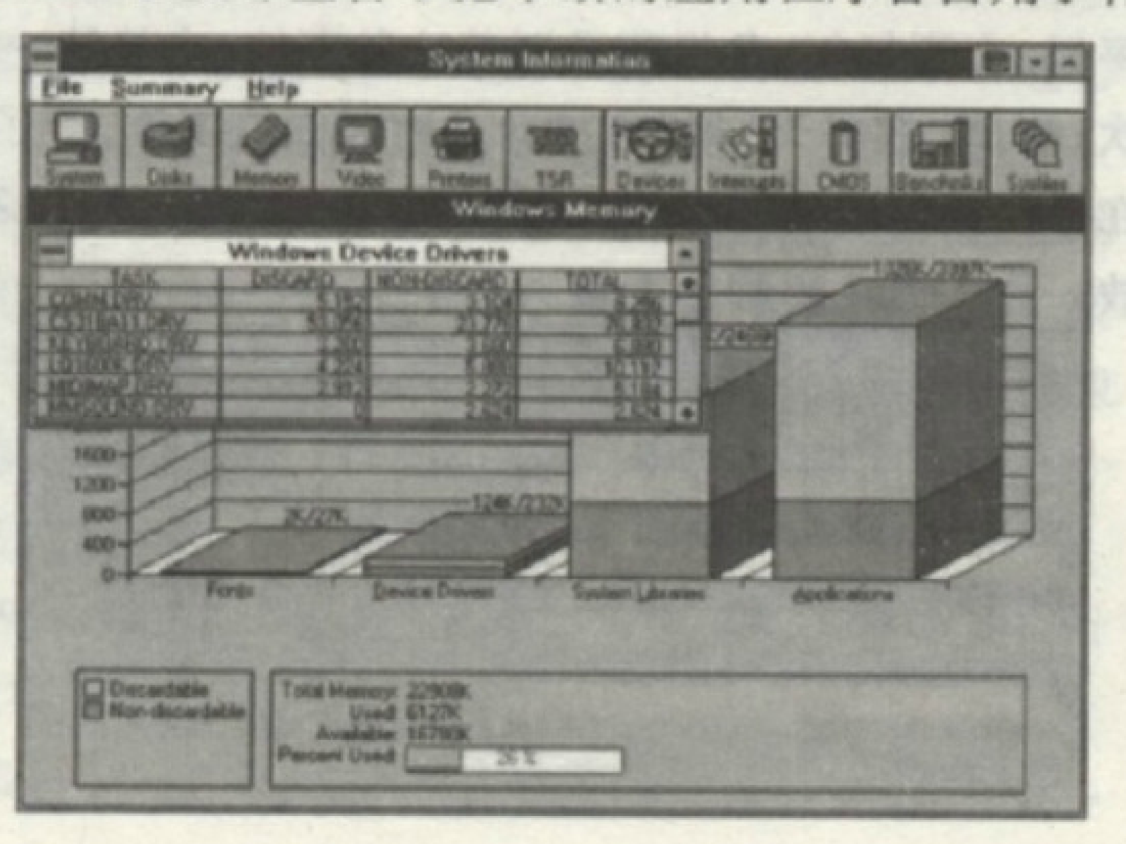
Video：检测你的显示方式、屏幕尺寸、分辨率以及色彩位数等信息，由于 NDW 是 93 年的软件了，所以在这方面的功能并不强。

Printers：与 Video 差不多，Printers 也是检测驱动程序型号、可打印宽度、打印分辨率以及可打印色彩数一类的信息。

TSR：有时内存驻留程序(TSR)会引发一些系统冲突，尤其是在 Windows 环境下，这个 TSR 检测可以查出你的内存里究竟有几个 TSR 程序，以及它们占用的地址、空间大小和调用的系统中断（Hooked Interrupt Vectors)。

Devices：这里可以检测到你所有的设备接口，包括串口、并口和驱动器等。

Interrupts：如果你对你的系统中断感兴趣，相信这个 Interrupts 检测会让你满意的，它能够检测从 00 到 FF 的每一个中断口状况，你可以看看 DOS、BIOS、Windows 以及那些善于抢中断的应用程序各占用了什么中断。




CMOS：这里可以查看一些 CMOS 内容（内存大小、软驱以及硬盘参数等)。

BenchMarks：这是最传统的系统速度参数。

Sysfiles：同时打开 AUTOEXEC.BAT、CONFIG.SYS、WIN.INI、SYSTEM.INI 和 NDW.INI 五个系统文件，省得你再调用记事本了。

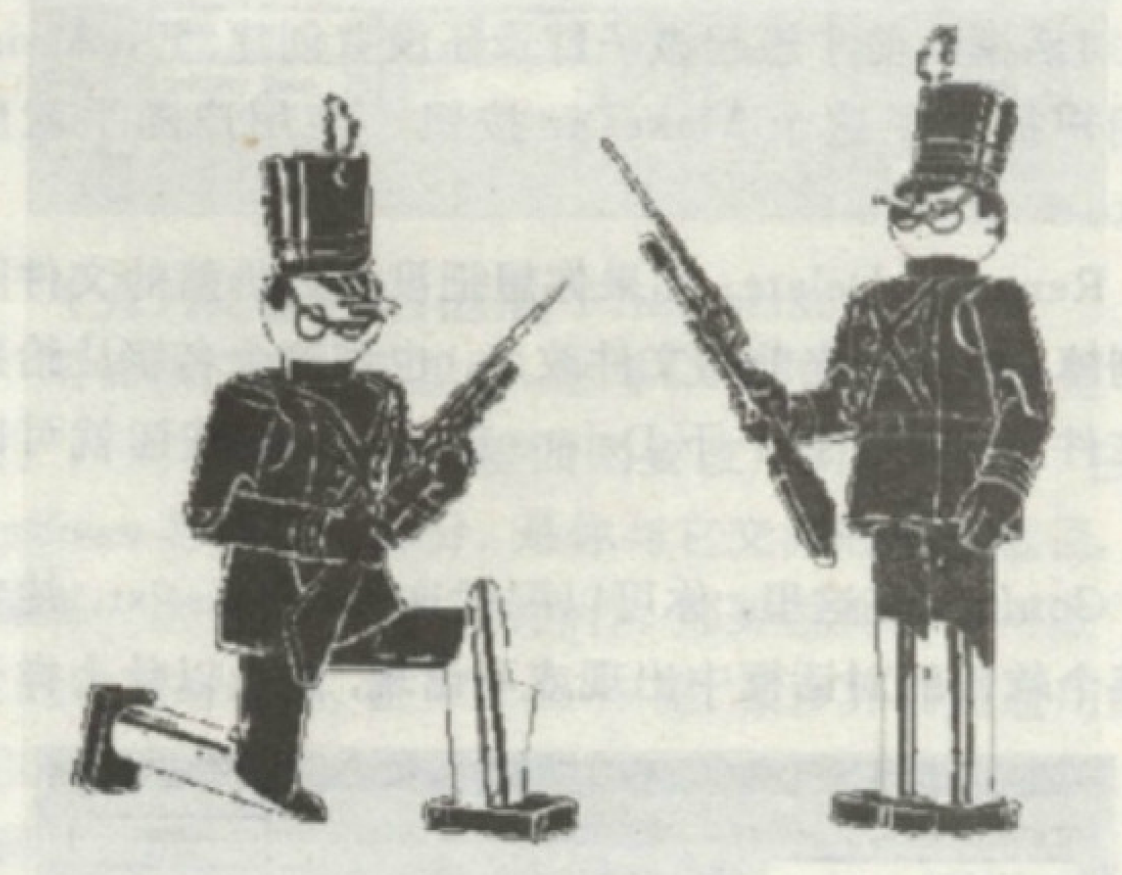
### (八)更好的文本编辑器 Desk Editor

Windows 提供了一个小记事本，但用起来总觉得不方便，相比之下，NDW 带来的这个 Desk Editor 是一个功能相对完备的文本编辑器。

Desk Editor 支持多文件窗口，可以同时对几个文件进行编辑，这刚好是记事本过于简陋的地方；还将常用的功能都做成了工具栏上的按钮，用起来比较舒服。它还具有一些“大软件”才有的功能，象录制宏、用户定义快捷键和文件比较等。另外，它还弥补了 Windows 中没有编辑器与 INI 文件关联的不足，在安装时自动创建了与 INI 文件的关联。当然，TXT 文件的关联也从记事本转到了 Desk Editor。

### (九)黑色背景上的艺术 Screen Saver

说到屏幕保护程序 Screen Saver，大家都不会觉得陌生，但 Windows 提供的那几个 Screen Saver 单调了点儿，NDW 带来了一个，一个……与其说是程序，不如说是艺术品。它包括那些大家熟悉的“海底世界”、“手电筒”、“随机碎屏”等效果，还有最漂亮的“画廊”(Gallery，如图)，你自己试试就知道了。

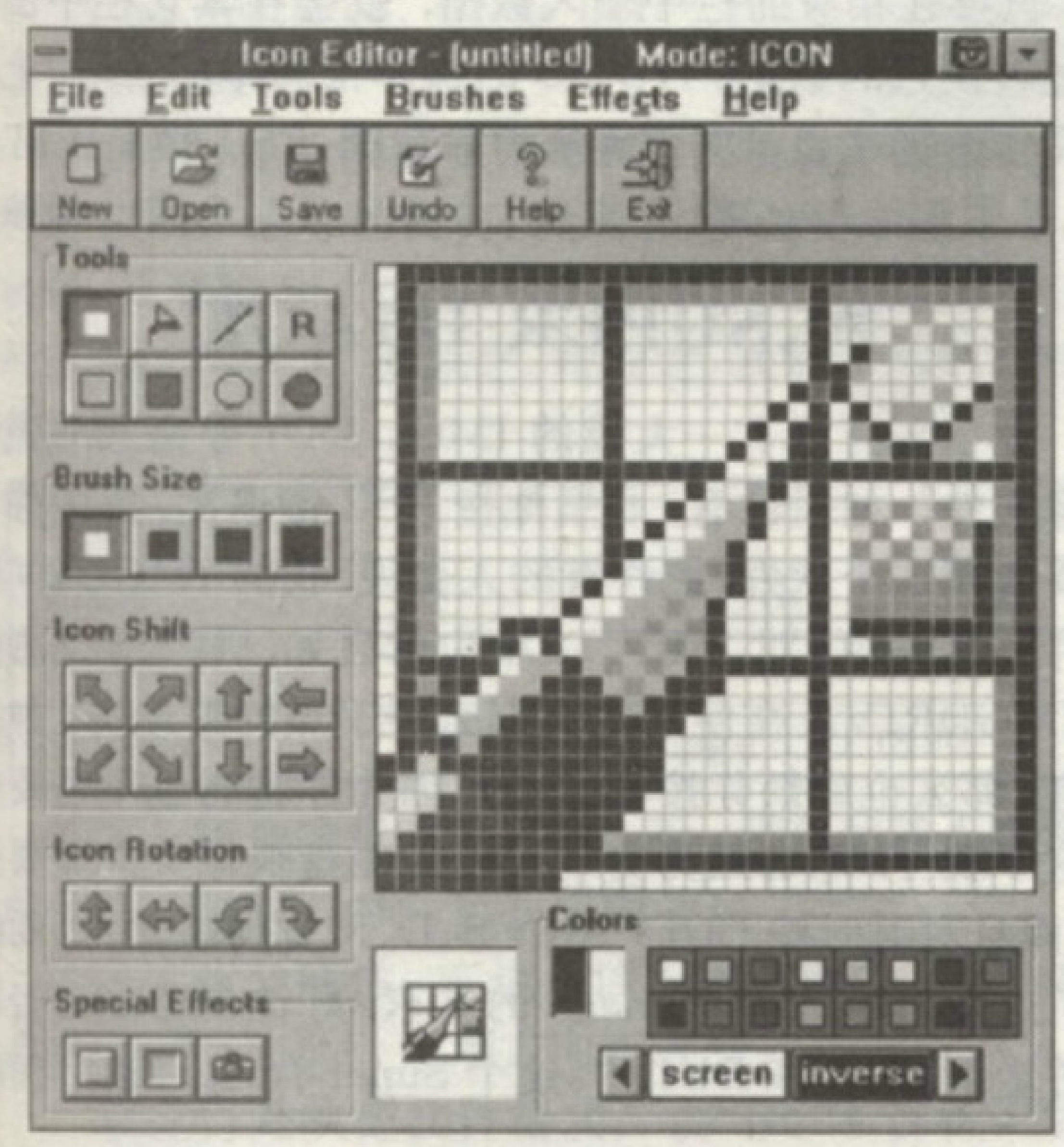


### (十)图标编辑器 Icon Editor

图标是 Windows 的一种资源，但却少有能够对图标进行编辑的工具，几个大牌的 C++ 都提供了图标编辑器，但玩 C++ 的人毕竟不广泛啊。NDW 里的这个 Icon Editor 对于大多数用户来说，倒是挺合适的。尤其是你写一些小程序，想自己创建图标的时候。

启动 Icon Editor，出现如图的编辑屏幕。和众多的图形编辑软件一样，Icon Editor 拥有一个方便实用的

绘图工具栏，其中的画点、直线和填充等功能是大家所熟知的，那个“R”按钮嘛，想必是该Rubber了；Bush Size调整画线宽度，不必多说；Icon Shift下面的八个尖头用来“平移”图标，即调整图标在绘图区的位置；Icon Rotation可以帮你旋转图标；Special Effects中靠左面的两个按钮能够实现突起和凹进的效果，右面的那个照相机(怎么又是照相机？)更能够帮你从屏幕上“抓”下任何一块区域放进编辑区；至于前景和背景色嘛，只要记住右键选择背景色就可以了。




有时候需要“扣”已有的图标进行编辑加工，这时你当然可以用照相机把图标从程序管理器的屏幕上照下来（其实这也是很实用的方法），Icon Editor为此还专门提供了拖曳功能：首先，将Icon Editor拖到NDW的“中军大帐”，使其成为帐下一员，然后把你喜欢的图标从组窗口里往Icon Editor上放就是了。只要放上，Icon Editor马上自行启动，并且把你放上的图标填进编辑区。或者，你也可以用菜单里的Import Icon从EXE或DLL文件里“扣”图标。

对了，提醒一下，如果你使用剪切版，一定要特别注意剪切区域的大小，因为Icon Editor的编辑区只有32×32像素（Windows支持的图标只有这么大），所以超出的部分将会被自动截去。如果你发现什么也没贴进来，不用着急，下次剪小一点就行了。有了以上这些功能，你就可以为自己的程序绘制漂亮的图标了。

**(十一)用Script Maker建立自己的小程序**

在DOS里，允许用户编写自己的批处理文件，按照一定顺序完成一些工作，在Windows里面虽然提供了宏功能，但有时候还是觉得不能随心所欲，现在，你可以通过NDW带来的Script Maker来创建自己的“批处理”了。

事实上，Script Maker是采用一种脚本语言（即Script，语法类似于BASIC）来编写的，在Script Maker中有关于该语言的说明和例子程序（运行之前要先编译），如果你需要建立自己的对话框，还可以调用Dialog Editor来创建，当然这是个所见即所得的编辑环境，你还可以享受一下Symantec公司程序员的幽默，比如新建的按钮上会出现“Push Me!”。

**(十二)工具箱里的三个计算器**

Windows系统附带了一个计算器程序，NDW对计算器功能进行了扩充，提供了三个专业计算器——财务计算器Financial Calculator、科学计算器Scientific Calculator和柜台计算器Tape Calculator，三者可以互相调用，相信它们可以满足你的要求。

**(十三)复制、拷贝磁盘**

好象复制和拷贝磁盘的工作经常是由工具软件来完成的，在NDW中提供了这样两个工具——Disk Copy和Format Disk，其实这两个工具的性能一般，并不是很快，只是比Windows 3.X多提供了软盘自适应功能和同时复制多张磁盘的功能，这恰恰是Windows 3.X所缺的。

**(十四)用Day Planner计划好你的一天**

Day Planner和众多的“效率手册”类软件一样，为你提供了计划、提醒等功能，是一本不错的效率手册，但与同类软件相比，也并无更多的创新，这似乎不太像Symantec的风格。

---

(上接26页)时不能随意交换使用。有些厂家的驱动程序(如Elephant等)效果非常好，而有些厂家的卡不错，但驱动程序运行后屏幕总是偏移或缩小，有的则占内存过大。所以，可以把好的硬件和好的驱动程序自行组合，这一方法也适用于声卡、光驱。

## 显示卡的选择

目前PCI总线的、适合于奔腾的显示卡几乎被S3所垄断，许多著名大硬件厂家都在以S3的主芯片为核心制造32位、64位的显示卡。它们都有着较高的显示速度、较佳的图形加速功能。不过它们之间也有些区别，比如868系列擅长于几何图形的加速，而Trio64V+擅长于位图(Bitmap)的加速，适用于软解压，其它性能表现不佳。著名的如丽台、联讯、大众等大厂家，做出的卡象模象样，板子品质好，线路设计合理。不过，象深圳一些厂子出的国产货，虽然板子粗糙一些，但是很实用，速度性能也不比名牌差。用户可以按照自己的需求和习惯各取所需，不过显存最好要放上2M，以备以后会用到高分辨率。可惜的是，几乎所有厂家都在宣称它们的图形加速卡已经具有64位的引擎，可是为它们专门编写的软件却见不到。既然32位的软件已经让我们为它的速度激动，那么更快的会是什么样子呢？

## 一、CDIR

你是否厌倦了CD命令？长长的目录名是否使你手指发酸？为了应付繁琐的多级目录，出现了不少工具：如J、NCD，以及本刊曾经介绍过的QCD等，可谓各有短长，不过相信CDIR一定会令你耳目一新，因为它是以菜单的形式出现，要比命令行方式方便得多。它的使用方法也很简单，只需键入CDIR及回车即可，此时屏幕左上角出现一个菜单，你只需把光标移到目录名上再按回车便进入了此目录，按ESC退出CDIR，就会进入此目录的命令行方式了。 北京 刘若虎

## 二、CQ

每次修改了CONFIG.SYS或AUTOEXEC.BAT之后，或是你使用DOS 6.X的多重菜单配置，需要改选另一配置时，你都需要重新启动。可是CTRL+ALT+DEL的速度太慢了！那么CQ可以帮你这个忙，键入CQ及回车后就会立刻启动，速度极快，无需等待。

它的原理是调用BIOS的19(十六进制)号中断，所以用DEBUG就可自己建立一个执行文件。另外由于此号中断的不稳定性，所以在某些汉字系统或TSR下使用可能会当机。 北京 刘若虎

## 三、KEY

你的键盘速度是否够快？能否应付你熟练的指法？如果不是，那么就进入CMOS中改改键盘的速度。什么，你的CMOS里没有键盘调速功能？那这个小工具可就显得非常有用了，你只需键入：KEY X(X的取值为1～9)，即可快速地调整键盘速度，非常方便。虽然DOS提供的MODE.COM也有此功能，但是它的参数繁琐，不及KEY简便好用。

北京 刘若虎

## 四、MDIR

DOS的MD命令竟不能一次建多级目录，例如键入：MD \A\B\C，会有什么结果，当然是错误了。而键入：MDIR \ A\ B\ C，结果是成功。

MDIR不但可以建立目录，且还兼有CD功能，即建成一级或多级目录后立即进入该目录，若该目录已经存在则相当于CD。

北京 刘若虎

## 五、NUMS

当你用PCTOOLS修改游戏中的金钱等数值的时候，常常要进行十进制和十六进制的转换，而PCTOOLS本身并不提供此类功能，用纸笔又太麻烦，NUMS这个小工具可以大包大揽，它是一个TSR程序，执行后按CTRL+ALT呼出，会在屏幕中间出现一个小窗口，上面依次排列着Hex、Dec、Bin、ASCII四栏，只要在相应的栏中输入数据，就会在其它栏中出现经过转换过的数据。NUMS的操作很简单，光标的上下键用作选择栏目，DEL键是消除数据，ESC键是退出。

北京 刘若虎

## 六、SUPER IMAGE

你手头有没有一大堆的IMG、DDI等格式的磁盘映像文件？如果没有，麻烦你按ESC键退出，因为你不需要使用这个软件。或许有的人会说，我的IMGDRVIE软件非常好用，对IMG、DDI应付自如，那么你是否觉得IMGDRIVE在使用中有那么一丁点的繁琐呢？如果没有，那么也麻烦你按ESC键，因为你暂时也不需要使用这个软件。笔者因为有一大堆的磁盘映像文件需要处理，而且对时时按Ctrl+Alt+S、D、X觉得麻烦，因而编写了这个名叫Super Image的东东，好让自己能更轻松地游走于IMG和DDI中。这个Super Image(以下简称



SIMG）到底能让你轻松多少呢？它又是怎样让你放轻松的呢？稍安勿躁，待我一一道来。

首先，请你轻抬贵手，在键盘上依次按下 SIMG 四键，然后按下那个大大的回车键，READY？现在让我们看看显示器上有什么反应：

C:\>SIMG

Copyright (C) 1996 RGB Software, Inc。 All rights reserved.

I am installed. Press Left－Shift ＋ Scroll Lock to active me。

第一行是一些版权说明，我们暂且不去管它；第二行是 SIMG 给你的留言：我来了，愿为你竭诚服务，需要我时，只要按 Shift(左)＋Scroll Lock，我会立即出现在你面前(灯神？)。即来之，则安之，我们不妨把它呼唤出来瞧瞧：

| | | | |
|---|---|---|---|
| File Name | – | | |
| Read | | Drive | A: |
| Format | | | |
| Message | Super Image 1.0 1996 | | |

第一行是映像文件名输入行，请在此输入映像文件的盘符、路径和全称(包括后缀名)。

第二行分两栏，左边是读取状态显示，右边为虚拟盘盘符，默认是 A，可用方向键改变。

第三行是映像文件格式，由 SIMG 自动识别并填写，你就不用操心了。

第四行是信息行，无论映像文件读取正确与否，SIMG 都将在此对你有所表示。

菜单有了，让我们试一番。找个映像文件，输入路径和文件名，回车，再回车，等到信息行提示你读取完成后按 ESC 键让菜单消失，然后转换到虚拟盘所在盘符，你就可以进行软件的安装或运行等工作了。

SIMG 驻入内存后，将“吃”掉你大约 46K 内存，虽然可以驻入高端（只要 UMB 够大），但开销也够大的，如果你暂时不需要它的服务，请再键入一遍 SIMG，然后回车，SIMG 就会轻轻地离开。

怎么样？爽吧！SIMG 的性能可能比你想象的要好一点：它支持 HD－COPY 1.7x 及 2.x 版生成的 IMG 文件和 DISKDUPE 生成的 DDI 文件，还支持 DUPLICATOR 生成的 IMG 文件（这种格式用 IMGDRIVE 读会死机)，并且所有格式由软件自动识别，无需手工调整；热键抗干扰能力强，不会和某些应用软件冲突，绝无 IMGDRIVE 在还原 ARJ 的多卷压缩时，提示换盘时却很难呼出菜单的尴尬局面；方便的行内编辑功能，当映像文件名输入有误，不能正确读取时，可在文件名一栏内用左右方向键移动，直接修改替换错处，不用全部重新输入；先进的自动换盘技术，安装软件时，第一张盘安装好需换盘时，呼叫出 SIMG 的菜单后，你会惊喜地发现 SIMG 已将下一张盘的文件名填好，你所要做的不过是按一下回车，就能将下一张盘的内容读人内存，接着按 ESC 键退出菜单，软件的安装工作马上继续进行，很方便哦！

像 IMGDRIVE 一样，SIMG 也主要工作在文本方式下，在图形方式下激活并退出后，屏幕上刚才显示菜单的一块地方可能不会恢复原状，这是因为程序保护屏幕象素或恢复屏幕象素不完全而引起的，但并不影响软件的安装运行，笔者将在今后的版本中加以改进。

江苏　谭旭峰

## 七、DOS NAVIGATOR

当 NC(Norton Commander) 正走红时，DN(DOS Navigator)出现了，虽然 DN 不如 NC 出名，但 DN 并不比 NC 差，也许 DN 比 NC 还要优秀呢。

DN 是由汇编语言编写成的，它支持多种操作系统，在它的设置选项中可以设置多种风格的使用界面，如 PCTOOLS 式的、NU 式的、DOS SHELL 式的等，你亦可自已定制。它有广阔的空间留给你建立文件联系。其所占的基本内存只有 1K(如果你选择使用 XMS 的话)，而 NC 则要比它多得多。另外 DN 的拷贝方式不同于 NC，它是先复制到内存再拷贝，所以速度快多了。

DN 的集成度比 NC 更高，但所占的容量更小。它以八百多 K 的容量便集成了 CD 唱机、游戏（俄罗斯方块)、计算器、观察器、编辑器(文本和十六进制)、屏幕保护、打印、联机等。

DN 中有非常多的热键，下面仅列出一部分以供参考。

Shirt＋F1:对文件压缩(要求有该工具)。

Shirt＋F2:对文件解压缩(同上)。

Shirt＋F3:电话簿。

Shirt＋F4:打开或建立文件。

Shirt＋F5:分割或合并文件。

Shirt＋F7:格式化磁盘。

Shirt＋F10:EGA 显示。

Alt＋F4:设定文件或目录的属性和时间、日期。

Alt＋F7:寻找文件。

Alt＋F8:History 历史记录。

Ctrl＋F5:移动屏幕。

Ctrl＋F6:计算器。

Ctrl＋F7:使用目录树。

Ctrl＋B:ASCII 码表，可以利用这个功能直接输入 ASCII 码。

Ctrl＋L:显示当前盘的使用情况，包括已使用的和未使用的磁盘容量、目录数和计件数。

要注意的是使用 DN 前必需在 CONFIG.SYS 中加入 Flies＝20。

广东　岑国晟




# NETSCAPE "彩蛋"与技巧集锦

北京　周游

NETSCAPE 是目前最流行的 INTERNET 浏览器之一，不过，你知不知道，NETSCAPE 在制作中就加进了好多有意思的所谓"复活节彩蛋"（Easter Eggs），下面就是我收集的一些。赶快打开电脑试一试吧！

1. Fishcam——看看 NETSCAPE 的金鱼？

在 NETSCAPE 中，按 Ctrl + Alt + F 将把你带至 NETSCAPE 公司，让你看看他们的金鱼。那儿有两台数字照相机对着两只金鱼缸，其中一台每 5 分钟拍一张照片，另一台每 50 秒拍一张，这些图像经一台 SGI 图形工作站处理，供你观赏，记住，你看到的是实况喔。

2. Signcam——让你的名字出现在 NETSCAPE 公司。进入 http://home.netscape.com/people/mtoy/sign/index.htm 这个 EGG 和 Fishcam 差不多，不过这次照相机对准的是挂在 NETSCAPE 工程部中的一个显示屏，它每 20 秒更新一次，更有趣的是，你可以自己写一句话，然后上载上去，让它在那个显示屏上出现。不过，这么干的人肯定很多，因为我试了好几次，上载都成功了，但那儿却没出现我的话，不过还是值得一试的。

3. about——看看 NETSCAPE 中众多的小花样。

在 Location 栏里输入 about: authors，就能看到 NETSCAPE TEAM 的名单；输入 about: mozille 就能看到关于 Mozille 的一个屏幕；输入 about: global 则列出你刚去过的网点的地址；输入 about: logo 可以看到一个大的 NETSCAPE 标记。

在 NETSCAPE v3 中还有以下 about：

about:javalogo：不用说，当然是热腾腾的 Coffee 啦！

about:qtlogo：Quicktime 标志

about:balogo ...

4. "－k"——一个命令行把戏

在 Program Manager 里修改 NETSCAPE 的命令行参数，加上－k 一条，再打开 NETSCAPE，呀！菜单、工具栏、状态栏怎么全都没了！只剩下光秃秃一个浏览窗口——这就是所谓的 Kiosk（凉亭、报摊？）Mode，据说家长可以用这招来防止儿童访问不健康网点（I doubt it），不过，一个实际的用途却是——和同事开个玩笑，让他的机器中的 NETSCAPE 变得光秃秃的，让他上 INI 文件中去找并不存在的设置，哈哈，这招够毒吧！（不过，害人之心还是少有为好）。

正如名字一样，"彩蛋"虽然好看，却没什么大用，不过下面这些 TIPS 却是很有用的：

1. 简略的 URL

在 GO TO 栏中输入 URL，可以有如下的简略（左边是全写，右边是简略写法）：

a. http://www.xxxx→www.xxxx

b. ftp://ftp.xxxx→ftp.xxxx

c. http://www.xxx.com→xxx

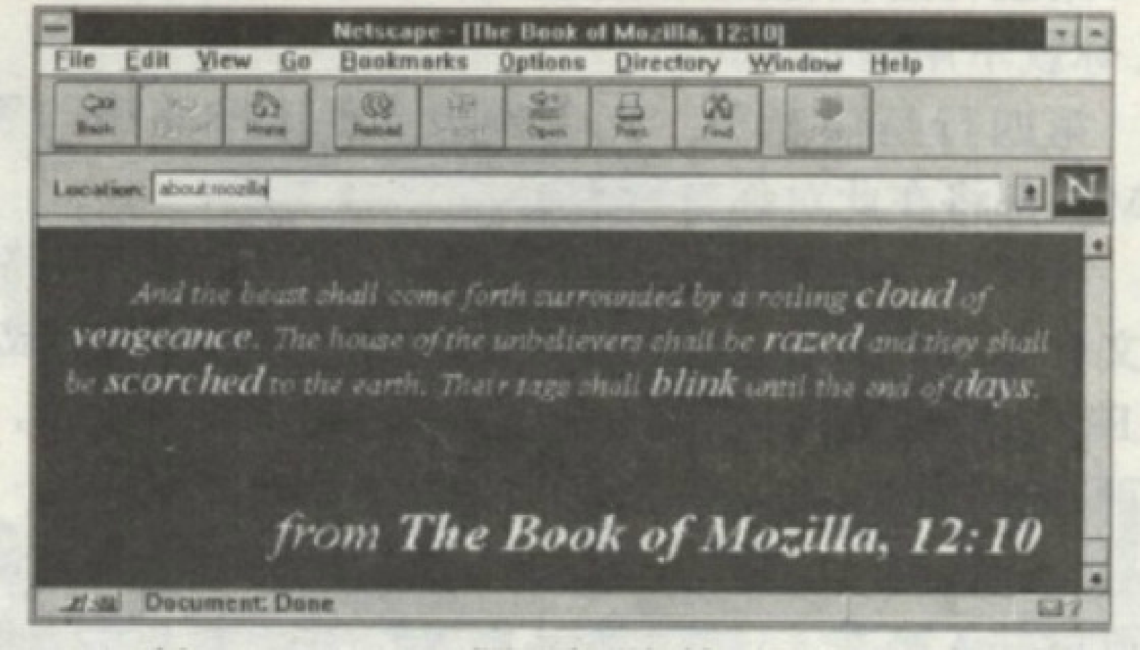
d. 区域主机→www

2. 命令行参数

除了上面讲的－K 外，还有：

－mail：进入 NETSCAPE 人直接打开邮件窗口

－h URL/file：以后面的地址或文件作为主页




－i filename.ini：用后面的 INI 文件来配置 NETSCAPE

3. 单击右上方 NETSCAPE 标志，带你到 NETSCAPE 公司。

4. 登录进有 PASSWORD 的 FTP 网点

ftp://用户名:密码@ftp.xxxx

不过，用这个做书签时可得小心，别人一旦得到你的书签文件，就知道了你的密码了。

5. 保存背景图像

NETSCAPE 中别的图像都可以很容易地存到硬盘：在图像上单击右键，选 Save this image as... 即可，但这对背景图像却没用。其实，方法很简单：选 View 菜单下的 Document Information，这将列出文档中所有的图形元素，选中背景图像，就可以用右键来保存它了。

# MPC3与新技术

北京 一兵

## 多媒体技术系列谈(四)

## MPC 的显示系统分析——显示卡

### 显示卡的结构和工作原理

在早期，显示卡只充当一个数模转换器(DAC)，即把CPU 所发来的要显示的数字信息通过 R、G、B 三个独立的转换器转换成三种颜色的模拟电压信号，把一个个经过 CPU 处理过的点显示在显示器上。这样就大大浪费了 CPU 的宝贵的运算资源。

随着图形软件的不断发展以及 WINDOWS 的问世，显示卡逐渐扮演了重要的角色，技术也在不断地更新、发展。它已经可以承担一些简单的几何图形的运算工作，从而把 CPU 解放出来。并且在显示卡上出现了显存这一新事物，它使显示卡能更加快速地显示图形。

**颜色种类**

也叫作颜色深度，是指同屏可显示的颜色数量。它和用多少字节来表示一个逻辑点有关。通常，屏幕上点的状况有三个参数：一是横坐标、二是纵坐标、三是点的颜色。由于受屏幕大小和分辨率的制约，坐标是相对固定的，而且由于引进了显示缓冲区的概念，在显示卡上显存的地址已经取代了坐标的概念了。但是，点的颜色则是千变万化的。虽然理论上显示器可以显示无限种颜色，但是它毕竟在受只能接受 0 或 1 的显示卡的控制。比如平时说的 16 色，是指用四个二进制位(bit )来表示一种颜色，这样 2 的 4 次方就可以表示 16 种颜色，这在 WINDOWS 中是标准的 VGA 颜色。而 256 色则是用 8bit，也就是一个字节来表示一个点的颜色。

用 4bit 表示出的颜色是 16 色，这是标准 VGA 方式。用 8bit 表示出的颜色是 256 色，它引用了调色板(palette）的概念，即 256 色图形文件中存放的不是颜色的值，而是对应寻找 RGB 值的索引代码。这有点象 MIDI 的乐谱，只要更改乐器表，同样的曲子可以由不同的乐器来演奏，所以当两个基于不同调色板的 256 色文件在同一屏显示时，颜色就会产生变化和失真。为了弥补这一过失，用 15 个 bit 表示颜色的 32K 色问世了，虽然现在很少用它，但是它是计算机显示彩色图形的一个飞跃，也是 MPC3 标准中最基本的图形标准，不过它浪费了一个 bit。我们知道，计算机处理数据经常以字节(8bit)为单位，而 15 个 bit 需要占用两个字节，还剩余了一个 bit。所以，以两个字节（16 位）表示颜色的 64K 色(HI - Color，也称高彩色)问世了，它不但有丰富的颜色表现能力，而且也解决了调色板失真等问题，处理速度虽然比 256 色慢一些，但是快速的显示卡弥补了这一问题。随后，以三个字节表示颜色的 16.7M 色出现了，它就是我们常说的 24 位真彩(True Color)。真彩色已经全面涵盖了人类肉眼所能辨认的颜色，为专业的图形工作(如 CAD 设计，三维图形设计，专业的视频设计)提供了强大的技术支持，称之为真彩色（真实自然的颜色）实在是名符其实。计算机在色彩方面的突出表现早已超过其它方面的发展而到了终极水平。不过，由于 24 位真彩所需的显存和存贮空间都很大，运算数据量也大幅度增加，所以它不但占地方，而且占时间。想要在 1280×1024 下运行真彩色，必须要有 4M 显存做基础，当然 CPU 的速度也是越快越好。

因此，我们平时应该把颜色设在 64K 色，它是一种既能兼容以前的 16 色和 256 色又能充分清晰再现图形原貌，而且省时间省空间的一种方式，就好象平时声卡只需选用 8 位的一样，无论是绘图、看照片，还是播放视频动画、观赏 VCD，它都足以胜任，正如 IBM 的广告词所说的那样，它是“四海一家的解决之道”。

**分辨率**

笔者在以前就曾经提过显示卡的一些基本概念，这

里不再重述。只是提一句，我们的分辨率平时最好设在640×480或者800×600为宜。这样，无论是什么样的显示器也不会出现闪动、抖动状况。又由于中文是象形文字，笔划多，结构复杂，字大一些有利于视力保护。国外流行的1024×768以上的高分辨率显示模式是源于它们的文字特点，这一点早有科学实验证明。君不见国外的印刷品英文字母小如蝌蚪而仍能辨认自如，而国内五号宋体已让人不贴近就看不清了。

扫描频率

这就是指显示卡上的DAC芯片何时取出一屏的信息显示在显示器上，一般来说，这个速度应该与显示器的刷新速率相同，显示器要刷新一屏时，显示卡恰巧送下一屏来。一般640×480分辨率时，扫描频率是60Hz或72Hz。而许多支持高分辨率的显示卡可以高达85Hz甚至100Hz。

显存

显存的技术发展也为提高显示速度提供了有力的支持。目前流行的VRAM，比传统的DRAM更有利于图形、图像的显示，而内存的新技术如EDO RAM、WINDOWS RAM等，也用到了显存上，为快速显示奠定了基础。

显示缓冲区

这是指在VGA的显示卡上，把显示内存与屏幕所要显示的点一一对应的结构。有了这么一块缓冲区（显存），我们想在显示器上显示什么，就把它们写进对应的缓冲区存贮单元中，显示卡会自动把它们对应到显示器上，这样一来，不但大大降低了CPU的占用率，而且加快了显示速度。

多页模式和虚拟屏幕

当我们拥有比要显示画面所需显存多得多的显存时，剩下的显存在干什么呢？它们也没有闲着。比如我们需要显示一幅画面，分辨率为320×200的16色方式，它需要的显存有多大呢？就是320×200×4÷8，只用了32K的显存。如果我们有1M显存的话，那么它可以包含32个这种画面。被显示卡映射到屏幕上的32K，我们称为活动页（Active Page）或激活页，在它被显示在屏幕上的时候，剩下的31页被程序高手们偷偷地画好，等到那一页显示完成，再把画好的页激活并显示出来。这样，用户只能看到画好的画面，而看不见画的过程，所以感觉显示非常流畅、快捷，这也是许多动画GAME的密技吧。

当我们需要显示一幅比显示屏还要大的图形时，显示屏就充当了取景框的角色。我们希望屏幕在滚动时要非常平滑，这样，就必须把剩下的显存利用起来，这就是GAME中常见的大地图的原理。它利用了虚拟屏幕技术（Virtual Screen），在显示缓冲区中写入比一屏（或称一页）内容更多的数据，然后移动显示缓冲区，屏幕所显示的内容就跟着移动起来。显存满了，再从磁盘上取，总之是取不尽、用不完的大屏幕，就象许多游戏常用到的地图一样，比如《仙剑奇侠传》或《金庸群侠传》。

加速器

虽然现在的普通显示卡已经可以替CPU处理一些几何图形（即平时说的图形）。但是一些精密的需要高速度运算的如3D图形、位图（即平时说的图像）和视频动画等，就必须要专门的加速设备来完成。比如一些专门可以处理三维图像数据的图形加速卡、专门处理动态视频的解压缩卡等。图形加速卡与CPU的分工合作所产生的显示效果是惊人的，而且目前的图形加速卡随着数据位不断加宽，吞吐量不断加大，处理图形的速度和效果也得到了不断完善。

## MPC3的规定

1. 显示颜色，支持64K色双字节的Hi－Color方式。这在前文提到过，是非常重要的显示方式。

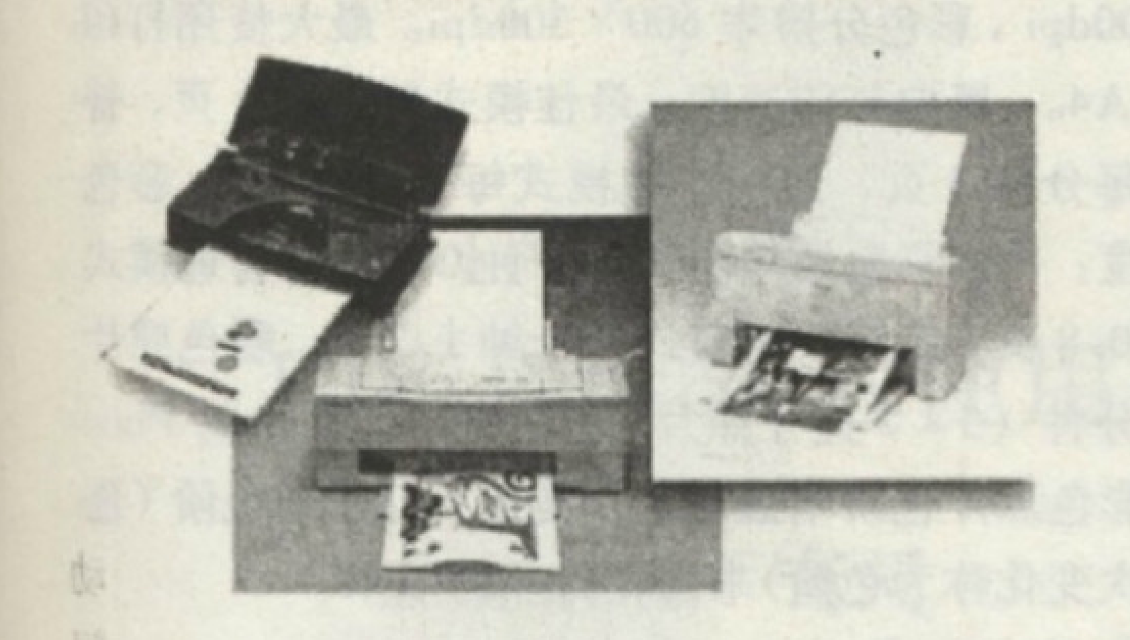
2. 支持直接写屏，以便于加快图形方式下的显示速度。

3. 写人显示缓冲区的速率，以每秒三十帧、分辨率为352×240、每个逻辑点用15位表示，即颜色为32K色的图形质量写人（输人）和显示（输出）图像。换句话说，我们的显示卡应该具备以每秒三十帧播放352×240的32K色画面的能力，并且没有修剪痕迹。

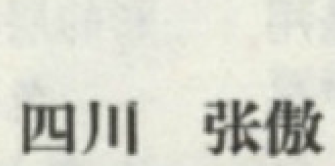
4. 彩色空间转换有放大能力。

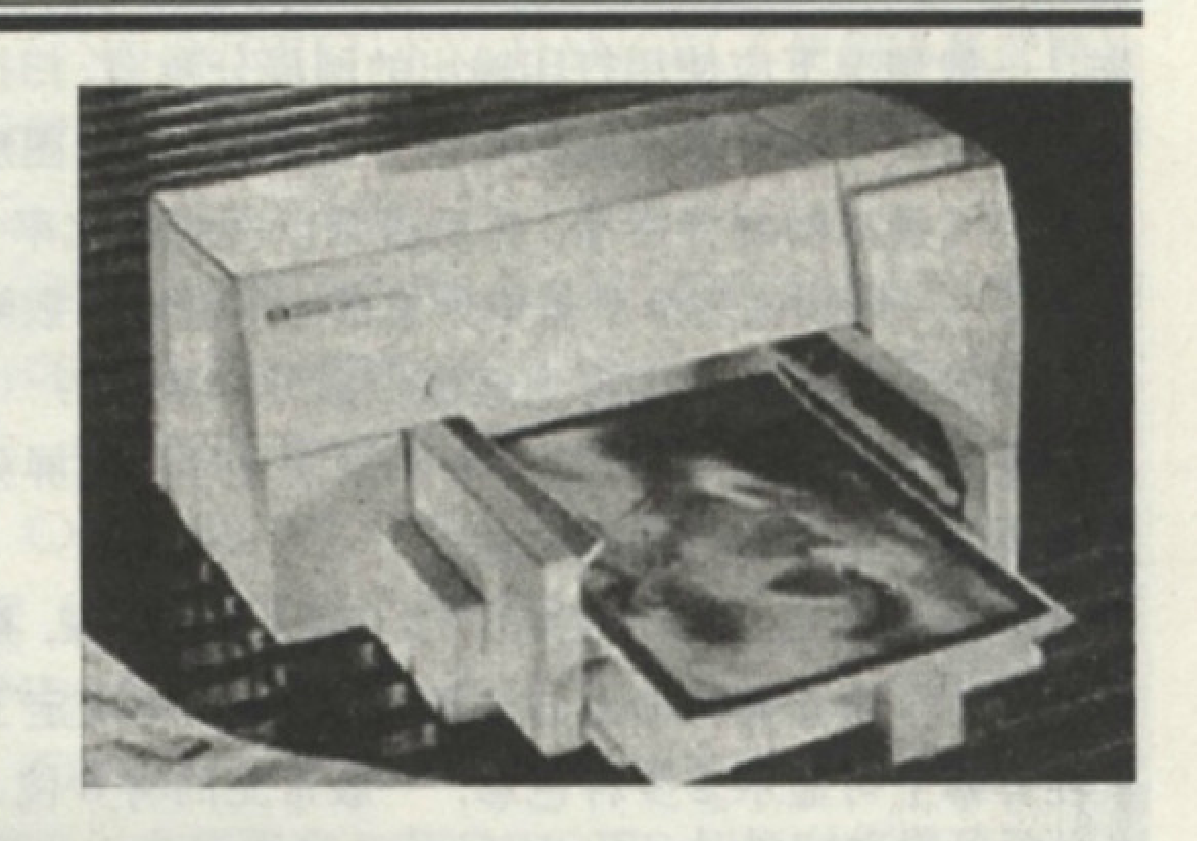
## 需要注意的问题

在用WINDOWS 3.1的朋友大部分已经改用简化汉字的WINDOWS 3.2，在装显示卡的驱动程序时经常会遇到一个常见的问题：即在认为没有任何错误操作的情况下，在640×480的分辨率下，汉字变形了（变小且扭曲）。这是因为显示字模在WINDOWS中分两种，一种是大字模（LARGE），一种是小字模（SMALL），无论英文版或是汉字版都一样。而许多驱动程序中在640×480分辨率时都没有提供大字模方式，所以用小字模显示出的汉字就显得很难看。解决的方法是刚装驱动程序时，不要把分辨率直接设到640×480，而设到1024×768的大字模方式（在WINDOWS子目录直接SETUP），然后不启动WINDOWS，马上再SETUP一下，把1024×768的大字模改成640×480方式。这时再启动WINDOWS，字型就正常了。另外，由于各厂家的技术实力和软件水平不同，因此同一种主芯片的显示卡的驱动程序的效果会不尽相同。只要是同一种主芯片的显示卡（如Trio64V＋），它们的驱动程序是可以交换使用的，专为某种卡设计的XING软解压有（下转21页）



# 图形要素和六色喷墨打印机





四川 张傲

不久以前，打印机市场的价格下跌到了惊人的地步，两年前大家还热衷于吱吱乱叫的 9 针打印机，现在连 24 针打印机都不屑一顾。佳能 (Canon)、爱普生(Epson)和惠普(HP)三家打印机生产大厂在低档、中档和高档三个层次拼命的比价格、性能、服务。技术更新极为迅速，新机种半年左右就可能被淘汰。

低档的喷墨打印机主要面对一般家庭用户，价格在一千元左右，包括 Canon BJ－200ex、Canon BJ－230、HP DeskJet 200ex、HP DeskJet 320、HP DeskJet 340、HP DeskJet 400、Epson Stylus Color Ⅱ、Epson Stylus Color Ⅱ s。中档的喷墨打印机主要面对要求较高的家庭用户，价格在三千到四千元之间，包括 Canon BJC－4000、Canon BJC－4100、Canon BJC－4200、HP D eskJet 600、HP DeskJet 660、HP DeskJet 690C。高档的喷墨打印机面对高级家庭用户和办公室，价格在五千元以上，包括 Canon BJC－610、Canon BJC－800、HP DeskJet 682C、HP DeskJet 800、HP DeskJet 820Cse、HP DeskJet 820Cxi、HP DeskJet 850C、HP DeskJet 870Cxi 、Epson Stylus Pro、Epson Stylus Pro XL、Epson Stylus Pro XL＋、Epson Stylus Color、Epson Stylus Color 200、Epson Stylus Color 500、Epson Stylus 820。相对便宜的价格已经构不成选购的主要障碍，更何况它还有噪音低、速度快、品质高等优点。过去看来曾是高不可攀的彩色喷墨打印机已是理想的家用品种了。

最近，彩色喷墨打印机的技术更是有了一个质的飞跃：继照片质量打印 (Photo Cartridge) 和萤光打印(Fluorescent Cartridge)之后 LetMark 和 HP 相继推出了六色打印机。为什么是六色呢？这要从图形的组成说起。一幅图形最重要的特性包括分辨率和色彩。

分辨率(RESOLUTION)包括设备分辨率、网屏分辨率、图形分辨率和位分辨率。

设备分辨率(DEVICE RESOLUTION)，又称输出分辨率，指的是各类输出设备每英寸上可产生的点数，如显示器、喷墨打印机、激光打印机、热蜡打印机、绘图仪的分辨率。这种分辨率通过 dpi(DOT PER INCH)这个单位量来衡量，一般来讲 PC 显示器的设备分辨率在 60 至 120dpi 之间。而打印机的设备分辩率则在 180 至 720dpi 之间。

网屏分辨率 (SCREEN RESOLUTION)，又称网屏幕频率，指的是打印灰度级图形或分色所用的网屏上每英寸的点数。这种分辨率通过每英寸的行数(EPI) 来标定。

图形分辨率(IMAGE RESOLUTION)，指的是图形中储存的信息量。这种分辨率有多种衡量法，典型的是以每英寸的像素数(PPI)来衡量。图形分辨率和图形尺寸一起决定文件的大小及输出质量，该值越大图形文件所占用的磁盘空间也越大，进行打印或修改图形等操作所花时间也就越多。图形分辨率以比例关系影响着文件的大小，即文件大小与其图形分辨率的平方成正比。如果保持图形尺寸不变，将其图形分辨率提高一倍，则其文件大小增大为原来的四倍。图形分辨率也影响到图形在屏幕上的显示大小。如果在一台设备分辨率为 72dpi 的显示器上将图形分辨率从 72PPI 增大到 144PPI(保持图形尺寸不变)，那么该图形将以原图形实际尺寸的两倍显示在屏幕上。

扫描分辨率，指在扫描一幅图形之前所确定的分辨率，将影响生成图形文件的质量和使用性能，它决定图形将以何种方式显示或打印。如果扫描图形用于 640×480 像素的屏幕显示，则扫描分辨率不必大于一般显示器屏幕的设备分辨率，即一般不超过 120dpi。但在大多数情况下，扫描图形是为以后在高分辨率的设备中输出而准备的。如果图形扫描分辨率过低，图形处理软件可能会用单个像素的色值去创造一些半色调的点，这会导致输出的效果粗糙。反之，如果扫描分辨率过高，则数字图形中会产生超出打印所需要的信息，不但减慢打印速度，而且在打印输出时就会使图形色调的细微过渡丢

失。一般情况下应使用打印输出的网屏分辨率、扫描和输出图形尺寸来计算正确的扫描分辨率。用输出图形的最大尺寸乘以网屏分辨率，然后再乘以网线数比率（一般为2:1），得到该图形所需像素总数。用像素总数除以扫描图形的最大尺寸即得到最优扫描分辨率，即：

图形扫描分辨率=（输出图形最大尺寸×网屏分辨率×网线数比率）/扫描图形最大尺寸

位分辨率（BIT RESOLUTION），又称位深，是用来衡量每个像素储存信息的位数。这种分辨率决定了每次在屏幕上可显示多少种色彩，一般常见的有8位、24位或32位色彩。

图形的另一个要素是色彩。色彩在经过图形处理软件的数字化处理之后，转变成了数字的形态，即由一个个的位元（BIT）所组成，位元中储存的色彩情况如下：

1位存储2种色彩

2位存储4种色彩

4位存储16种色彩

8位存储256种色彩（VGA标准显示模式）

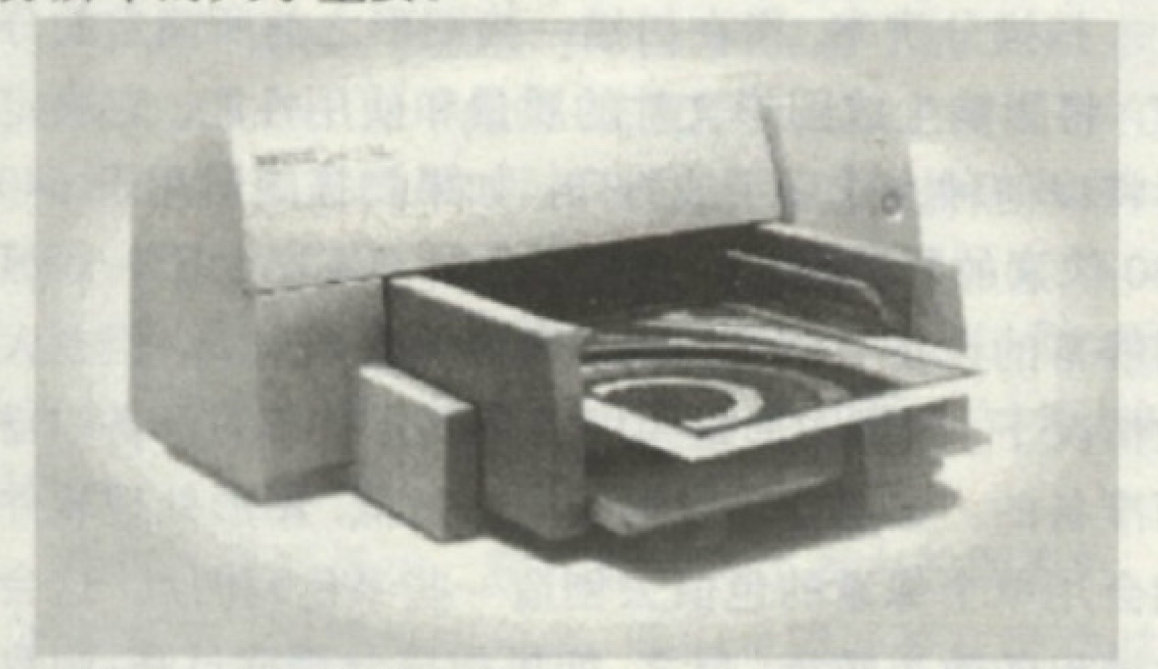
16位存储65536种色彩［高彩（HI COLOR）显示模式］

24位存储1677万种色彩［真彩（TRUE COLOR）显示模式］

32位存储26万种色彩和256级灰度值

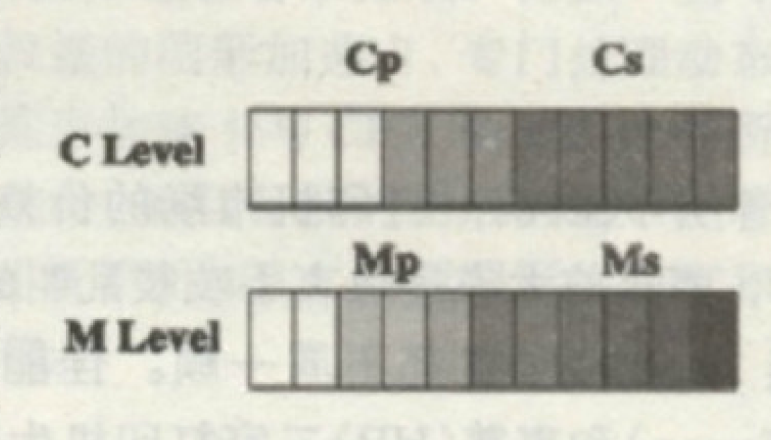
36位存储687亿种色彩和4096级灰度值

过去为提高彩色打印的效果多采用提高打印机分辨率（dpi）的技术。例如Epson Stylus Pro以720×720dpi的精度所生成的打印效果是极为惊人的，但最高的解析度不一定会有最好的输出品质。dpi对黑白打印的效果影响显著，但对彩色打印效果的影响要小的多。例如我们在800×600的16色模式下和320×200的256的模式下显示同一幅1677万种色彩的图形，16色的效果远不如256色的好看，这说明了色彩数的多寡比分辨率的大小重要。



HP最近出品的HP DeskJet 690C属于热感应喷墨式彩色打印机，使用HP PCL Level3打印语言，标准4色，可选购HP的6色彩色照片墨水盒。黑白分辨率600×600dpi，彩色分辨率600×300dpi。最大使用打印纸张为A4。黑白打印速度：最佳模式每分钟1页、普通模式每分钟3页、经济快速模式每分钟5页。彩色打印速度：一般彩色最佳模式每分钟0.3页、普通模式每分钟0.8页、经济快速模式每分钟1.7页、彩色照片每页4分钟（5×7英寸照片）。它使用了6色的PhotoREt彩色照片色阶增强技术，提高了打印的色阶（色彩的层次变化称为色阶）来强化打印的效果。

色阶越多色彩的变化便能越细腻，彩色就能印得更漂亮。色彩是介质反射光线的效果，由于光谱是连续的，人眼所见色彩是连续色调的色彩所呈现的效果，更丰富的色彩才是彩色打印机所追求的。普通的显示器和电视机使用三色（R、G、B，即红、绿、蓝）来混色生成其它色彩。喷墨打印机使用了不同的色彩生成方式，用三色（C、M、Y，即青蓝、洋红、黄）混色生成其它色彩。但这样做，常用的黑色要用其它三色来生成，色泽不够黑，油墨消耗也大。所以有了现在的四色（C、M、Y、K，即青蓝、洋红、黄、黑）喷墨打印机。普通的RGB模式图形要转成CMYK模式再打印效果才好，因为显示色彩生成方式和打印色彩生成方式不同，打印出的图形和显示的图形有偏差。四色打印一次能混出8种色彩（2的3次方），所以会留下网点明显、色彩层次不足、色彩不够自然等缺陷。




在追求照片般输出的高品质时，除分辨率外墨水色彩数越来越重要。6色PhotoREt彩色照片色阶增强技术，在四色之外添加了淡青蓝色和淡洋红色（LetMark是橙色和绿色），一次能用6色混出32种色彩（2的5次方），是四色技术的四倍。6色技术能表现出更多的色彩，因为使用淡青红的原因，在四色打印中很难完美生成的的淡色效果，如粉红、水蓝等中间色彩和萤光效果都可以轻易的调出，在打印时墨点细致准确，色调均匀柔和。

另外PhotoREt能以更小的墨点及可控制墨量的技术使在纸上的墨点较淡而不明显，在同一点图素（Pixel）上喷上多次同色或不同色的墨滴，进而混合产生出比一般采用网点技术更多的色彩数，减少网点效果达到彩色色阶增强效果。还可以有效减少依靠抖动（Dithering）技术产生中间色需求，进而避免必须牺牲分辨率造成打印模糊甚至网点粗糙的情形出现，提升打印图形的品质。

# WINDOWS 中 PIF Editor 的使用

哈尔滨 商周

PIF(Program Information File) 是程序信息文件的英文缩写。WINDOWS 用这些信息文件以最有效的方式运行非 WINDOWS 的应用程序，这些非 WINDOWS 应用程序在 PIF 约束下使用屏幕、内存、键盘、快捷键等。下面以 FOXBASE 为例说明如何建立或修改应用程序的 PIF 文件。

启动 WINDOWS，打开主群组中的 PIF 图标(或在程序管理器中 FILE 菜单项中选择 RUN，并给出命令行参数 C:\WINDOWS\PIFEDIT.EXE) 屏幕上出现 WINDOWS 的 PIF Editor 对话框：

○PROGRAM FILENAME(程序名称)：C:\FOX\FOXPLUS.EXE。

○WINDOWS TITLE(窗口标题)：FOX(作为缩小图标或标题栏的名称)。

○OPTIONAL PARAMETERS(选项参数)：无(输入参数，这些参数与应用程序在 MS-DOS 状态启动时跟在文件名后面的参数相同)。

○START-UP DIRECTORY(启动目录)：C:\FOX(填入 FOXBASE 文件操作的目录和路径)。

○VIDEO MODE(显示模式)：GRAPHICS/MULTIPLE TEXT(TEXT 项用来选用少量的显示内存，当不能确定显示模式时选用 GRAPHICS/MULTIPLE TEXT)。

○MEMORY REQUIREMENT(常规内存的需要)：128K(如果需要较大的内存，可给出新的值)。

○XMS MEMORY(XMS 扩展内存)：0(默认值为 0)。

○KB LIMIT(XMS 上限)：0(默认为 0，设 -1 应用软件使用全部扩展内存)。

○DIRECTLY MODIFIES(端口与键盘的独占设置)：不设置(有五种选择 COM1、COM2、COM3、COM4、KEYBOARD，一般不选它们。因为在应用程序活动期间，阻止别的应用程序访问系统资源，让应用程序独占硬件)。

○NO SCREEN EXCHANGE(不使用屏幕交换)：不设置(若设置该项，屏幕上的画面将不能拷贝至剪贴板)。

○PREVENT PROGRAM SWITCH(阻止程序切换)：不设置(若设置该项，只有目前运行的应用程序结束后，才能返回到 WINDOWS 系统画面中)。

○CLOSE WINDOWS EXIT(退出时关闭窗口)：设置(设置该项后，程序运行结束，屏幕会自动回到 WINDOWS 系统中)。

○NO SAVE SCREEN(不保存屏幕)：设置(设置该项后，应用程序与 WINDOWS 切换时将屏幕画面保存于内存中，返回时能正确恢复)。

○RESERVED SHORTCUT KEYS(快捷键的设置)：不设置(告诉 WINDOWS，在应用程序执行期间不能使用组合键)。

选择"文件"项中的"保存文件"，给出 FOX.PIF 文件名来保存 PIF 设置，再回到程序管理器，用"新建"命令为 FOX.PIF 制作一个启动图标，用鼠标在图标上快速按两下，就可以启动 FOXBASE 了。

# WINDOWS 中文件的关联

哈尔滨 商周 大连 马毅华

我们在使用文件管理器(FILE MANAGER)查看文件时，常想快速查看文件的内容。例如当我们想看看扩展名为 TXT 的文件时，只要双击该文件(或选定该文件后按 ENTER 键)，WINDOWS 就会自动将附件中的 NOTEPAD.EXE 打开并把该文件调入记事本，我们就能看到文件的内容了。那么对其它扩展名的文件是不是也可以呢？情况是这样的，我们安装 WINDOWS 的时候，对很多类型的文件，WINDOWS 已为我们做好了关联：如 WRI 类型的文件与书写器(WRITE.EXE)关联，CRD 类型的文件与卡片盒(CARDFILE.EXE)关联，WAV 类型的文件与录音机(SOUNDREC.EXE)关联，HLP 类型的文件与 WINHELP.EXE 关联。在我们安装其它应用软件的时候，安装程序也为一部分类型的文件做好了关联。例如在安装 CorelDRAW! 5.0 后，安装程序会将 CMV 类型的文件与 CORELMOVE(CORELMOVE.EXE) 关联，将 CCH 类型的文件与 CORELCHART! 5.0 CHART(CORELCHT.EXE) 关联，将 SHB 类型的文件与 CORELSHOW 5.0(CORELSHW.EXE) 关联，将 SHW 类型的文件与

CORELSHOW 5.0(CORELSHW.EXE)关联。

"关联"就是说明某种文件扩展名"从属于"某个应用程序。当打开任何具有此扩展名的文件时，该应用程序自动启动并将文件装入该程序。就是操作系统通过与WINDOWS建立关联后，可以直接在WINDOWS下运行该操作系统下的应用程序。

我们知道文件的扩展名确定了文件的类型。那么其它类型的文件是否可以与某个应用程序相关联呢？关联是有条件的，也就是说要想将某种文件与某个应用程序相关联，则这个应用程序应具有打开这种文件的能力。虽然可以将一种类型的文件与一个应用程序相关联，但是关联错误就不能打开所关联的文件。例如若将扩展名为TXT的文件与画笔关联，则在双击此类文件时就会因为画笔程序不能识别此类文件而只能启动画笔，却不会将文件装入。

如果我们想建立FOX扩展名的文件和FOXBASE关联，可以这么做：

1. 在WINDOWS下建立PIF文件，如FOXBASE语言的FOX.PIF文件。

2. 在WINDOWS下运行登录信息文件编辑器REGEDIT.EXE（这是一个带图标的WINDOWS应用程序，在WINDOWS子目录下），在登录编辑器对话框中增加新文件类型。

3. 在菜单"编辑"中选择"新增文件类型"，在屏幕对话框中给出相应的内容，以FOXBASE系统为例：

在"标识符"栏输入：FFILE

在"文件类型"栏输入：FOX

在"动作"栏选取：打开

在"命令"行中输入：FOX.PIF %1(无%1，只能进入该系统，不能运行该系统下的应用程序。)

选"确定"，在信息文件中增加了一种文件类型："FOX"。

4. 进入"文件管理器"，在"文件"中选"关联"：

在"文件扩展名"中输入：PRG

在"关联文件"中选：FOX

再"确定"，至此将*.PRG文件与FOX.PIF联系起来。

只要在"文件管理器"中以PRG为扩展名的文件上连按两下就可将PRG文件执行起来。

在进行如上操作的时候，注意文件管理器中文件名前面的图标。已与某个应用程序相关联的文件名的图标和没有与某个应用程序相关联的文件名的图标是有区别的。

当文件与某个应用程序相关联时，您既可以从文件管理器中打开该文件，也可以打印该文件。

在文件管理器中打开文件还有一种方法：以鼠标左键拾取(按住不放)文件名，然后把它放到可以打开此文件的应用程序的执行文件上。例如用鼠标拾取一个BMP文件，把它放到PBRUSH.EXE上，这样WINDOWS就会打开画笔并把该文件装入。这个方法有一个缺点，选择定了一个文件后，在一屏中不容易找到相应的可执行文件，更要注意的是拾取文件后不要把它放到目录名上，否则可能将文件移到别的目录中。

# DOS应用技巧

## MOVE

本人在玩电脑时常遇到这样一个问题，深感头疼的是在拷贝大型软件时，因手头没有类似于ARJ、RAR等压缩工具，往往就没法连续拷贝。本人试了许多次，终于用DOS提供的MOVE命令实现了这一功能。详细用法如下：

本人就以拷贝SPDOS为例。首先，先把SPDOS中所有的文件拷入临时目录，进入临时目录，键入"MOVE *.* A:(或者其它盘符)"。此时，文件就会一一移入目标驱动器。当磁盘装满时，MOVE会提示"Unable to write destination"。这时，按Ctrl+Break或Ctrl+C来中止操作。换盘之后，再键入"MOVE *.* A:"，MOVE会从第一个未能移动的文件开始移。如此反复，整个要拷贝的软件就会完整的移动到软盘上。移动完之后，再用RD命令删除已空的临时目录名即可。

上海　王韵

## XCOPY

通过XCOPY和ATTRIB，可将硬盘上某目录下的文件[包括其下的子目录(非空)]备份到软盘，具体操作如下(设需备份目录为：C:\A)：

```
C:\A\>ATTRIB  +A  *.*  /S
C:\A\>XCOPY  *.*  A:/S/M/W
```

其中/S是将子目录(非空)下文件全拷贝，/M只拷贝所有文件属性为文档的文件，且拷贝完将文档属性删除。/W为在拷贝前，出现"Press any key to begin copying files"的提示。使用上述操作后，将依次把A目录下所有文件逐次拷入软盘，每次换盘后请重新键入

"XCOPY *.* A:/S/M/W"命令。上海 张雷

## DIR

用DIR命令列目录时，具有系统和隐含属性的文件将不会显示出来。可是，如果您在DIR命令后面紧跟一个小小的逗号（"DIR,"），即可全部显示所有的文件而不管它们是什么属性。 浙江 张京京

## VER

DOS中VER有一个未公布的参数/R。VER/R会显示DOS的版本号和是否移入高端(HMA)。若您使用NDOS作为命令解释器的话，则会显示NDOS的版本信息。用这个参数，可以简单确定DOS内核是否装入内存高端。 浙江 张京京

## PATH

如果您常常会临时将一个目录加入到DOS的路径中去的话，那么不妨试试下面一个批处理文件（文件名为"APATH.BAT"）："@SET PATH=%PATH% PATH %PATH%;%1"。当要加入一个或几个目录到路径中去的时候，只须键入"APATH PATHNAME"即可（注意："PATHNAME"是您要加入的目录和路径名；如果不止一个，用分号进行分隔）。 上海 张雷

## DEL

怎样快速删除无用的文件呢？众所周知DEL作为DOS的内部命令，要删除具有某种特性的文件，可用通配符"*"和"?"。若是删除没有共同特性的文件，那么用起来就不太方便了。没关系，在DOS5.0以上的版本中，DEL有个开关参数/P，在用DEL *.*删除时，每删除一个文件前会提示用户确认，可解决上述问题。

北京 李云帆

## DELTREE

你在DOS下怎样删除属性为隐藏、只读或系统的文件呢？是用PCTOOLS等工具或是用ATTRIB -S -R -H改变文件属性后再用DEL命令删除呢？一般人都知道DOS 5.0以上版本的DELTREE命令可以删除子目录，其实DELTREE不光能删除目录，也可以用来删除属性为隐藏、只读或系统的文件。使用的方法是"DELTREE 文件名"，最好不要用通配符，以免误删除子目录。 山东 扈国

# 滚动屏幕的拼接

北京 程嘉

现在游戏的画面制作的越来越精美了，抓图软件的出现无疑使我们保存这些精美的画面成为可能。单一的画面好抓，但遇到滚动的屏幕呢？象COPY XXX.BMP+XXX.BMP XXX.BMP显然是不可取的，因为DOS的COPY只能组合文本文件。所以笔者经过多次试验得出了将位图文件转换成文本文件再进行组合，成为新位图文件的方法，具体方法如下：

笔者在某游戏中将一640×480的滚动屏幕画面分两次整屏（640×480）抓下，分别生成A.BMP和B.BMP。进入SEA，双击CONVERT，将A.BMP和B.BMP转换成文本文件A.PNM和B.PNM，注意PNM有两种格式(PNM和PNM ASCII)一定要转换成PNM ASCII格式。PNM ASCII格式文件可以用字处理软件显示并修改（建议使用PCTOOLS，不要用DOS的EDIT或ASE、WPS），打开A.PNM发现P3 640 400 255……等字样，将400改为800(图像长度)，存盘。打开B.PNM，删除P3 640 400 255，存盘。在DOS下键入COPY A.PNM+B.PNM C.PNM，C.PNM就是整幅图像。PNM文件极大，一个真彩图像一般在5兆到10兆之间，所以笔者建议大家将制成的整幅图像转换其它格式保存。

以上的方法可使您在遇到精美的滚动屏幕时留住那美的一刻。

# WINDOWS 95快捷键

北京 赵效民

WINDOWS 95与WINDOWS 3.X一样有自己的一套快捷键，其中一部分与WINDOWS 3.X的相同，下面所列的是部分WINDOWS 95快捷键，供大家参考。其中，"+"代表同时操作，","代表先后操作，";"是分隔同样功能的两个操作。

## 一、基本(通用)操作

获取当前应用程序的帮助：F1

获取某项具体命令的帮助：Shift+F1，点击目标命令项

返回下一个应用程序窗口:Alt+Esc

返回上一个应用程序窗口:Alt+Tab

正向选择已打开的应用程序窗口:Alt+Tab

反向选择已打开的应用程序窗口: Shift+Alt+Tab

在一应用程序中正向选择一个文档(子)窗口:Ctrl+F6

在一应用程序中反向选择一个文档(子)窗口:Shift+Ctrl+F6

还原(最大化)窗口:用鼠标左键双击(以下简称"左双击")窗口的提示条

在应用程序中的功能板间正向移动:Ctrl+Tab

在应用程序中的功能板间反向移动: Shift+Ctrl+Tab

打开下拉式清单:Alt+下方向键

移动到某个带有下划线字母的菜单项: Alt+菜单项中带下划线的字母

启动某个带有下划线字母的功能项: Alt+功能项中带下划线的字母

让自动播放 CD 的功能无效: 在装入 CD 时按住 Shift 键

取消最后一次操作: Ctrl+Z 打开资源管理器: 右单击"开始"钮,E

快速寻找:右单击"开始"钮,F

弹出当前快捷菜单:右单击空白处,Shift+F10

弹出"开始"菜单:Ctrl+Esc

以桌面为背景时弹出"开始"菜单:Ctrl+Esc;Alt+S

弹出应用程序窗口控制菜单:Alt+Space

在应用程序中弹出文档(子)窗口控制菜单:Alt+-

退出一个应用程序:Alt+F4

关闭活动程序组窗口:Ctrl+F4

在一应用程序中关闭一个文档(子)窗口:Ctrl+F4

激活应用程序中的菜单:Alt;F10

## 二、针对对象的基本操作

将某个对象重命名:F2

寻找对象:F3

显示某个对象的性质(属性):Alt+Enter;Alt+左双击对象;右单击对象,R

在当前路径中寻找具体的对象:Ctrl+G,输入对象文件名

快速寻找:输入对象文件名的第一个字母

显示工具条:Alt+V,T

在工具条中展示相关与主要路径:F4

回到(显示)上一层路径:Backspace

刷新当前窗口的对象列表:F5

剪切所选择的对象:Ctrl+X;拖目标对象

复制所选择的对象:Ctrl+C;Ctrl+拖目标对象

粘贴所剪切(复制)的对象:Ctrl+V;Shift+Insert

到对象列表的顶端:Home

到对象列表的底端:End

选择一组连续的对象: Shift+方向键(视列表方式而定);按鼠标左键+斜拖鼠标

快速选择:Shift+PageUp(PageDn)

选择一组不连续的对象:Ctrl+左单击对象;Ctrl+方向键,Space

从当前对象选至底端:Shift+End

从当前对象选至顶端:Shift+Home

全部选择:Ctrl+A

建立快捷模式:Shift+Ctrl,拖目标对象到桌面,S

删除至回收站:Del

彻底删除: Shift+Del; Shift+将目标对象拖入回收站

## 三、对话(提示)框操作

正向选择对话(提示)框中的功能项(按钮):Tab

反向选对择话(提示)框中的功能项(按钮):Shift+Tab

## 四、文件与文件夹操作

以资源管理器形式进入一个文件夹: Shift+Enter 新建文件夹:右单击空白处, W, F 其它基本操作与"针对对象操作"相同,请参见前文。

以下操作仅限于在"资源管理器"中:

扩展显示当前路径中的所有文件夹: 小键盘*(NumLock 置于关状态)

扩展显示所选文件夹:小键盘+(NumLock 置于关状态)

收缩显示所选文件夹:小键盘-(NumLock 置于关状态)

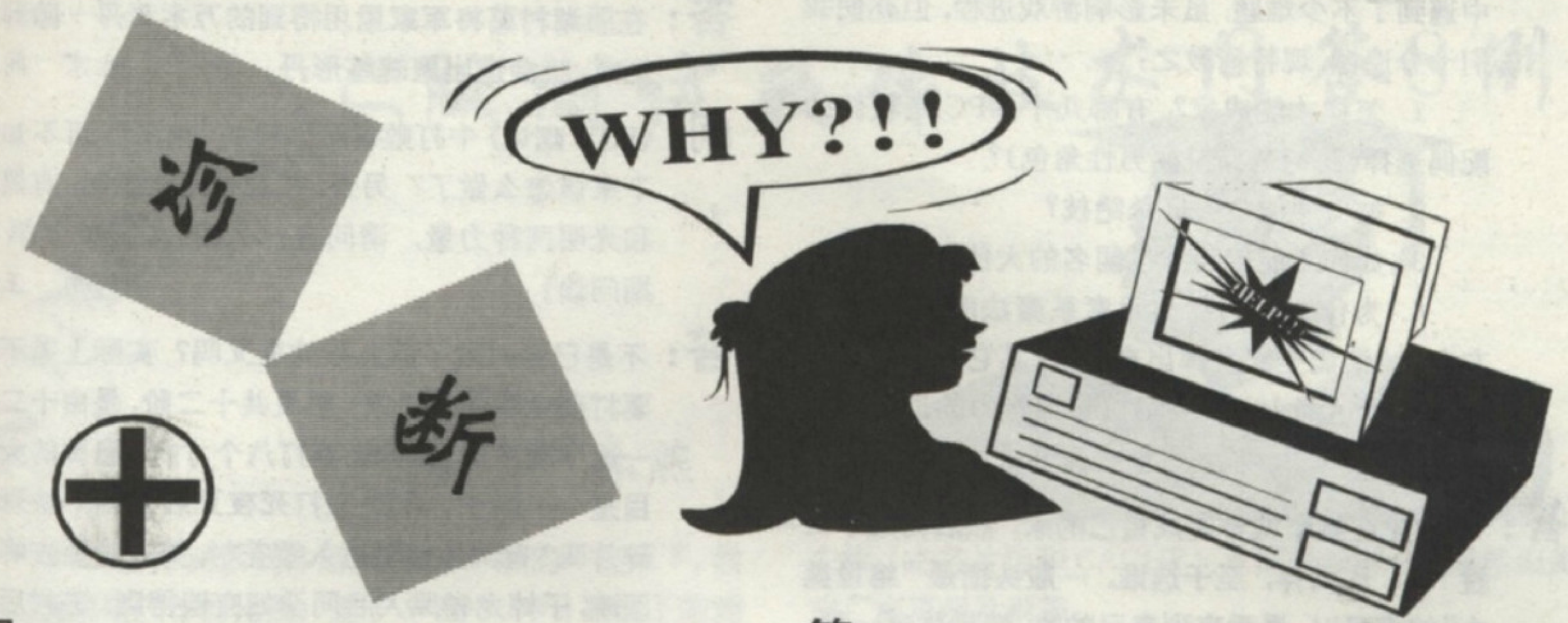
扩展显示当前文件夹:右方向键

收缩显示当前文件夹:左方向键

在扩展状态下进入第一个子文件夹:右方向键

在收缩状态下进入第一个父文件夹:左方向键

此外, 还有许多针对不同应用的快捷键, 不过这些快捷键大部分已在菜单或按钮中标出, 且不太常用, 或者需要 WINDOWS 95 的专用键盘,在此大都已省去而只列出经常用的,感兴趣的读者可以去自己寻找(总结)自己的快速操作的方法, 这里先给你提个醒, 在这些未列出的快捷键中,大部分与鼠标右键有关。




**问**：为什么配套光盘上的《第七天堂》无法使用，无论打什么指令都会回答"what ?" 北京 读者

**答**：请先在 LPMUD\MUDLIB\USR 下建立一个子目录 NEWBIES，然后再进入即可使用。

北京 迦楼罗

**问**：1. 总第17期杂志上《磁盘扩容工具》中关于800 Ⅱ扩容后的容量表中，1.44MB 盘在参数/T:80 / N:17 下格式化后竟只有 1.36MB 的容量，比正常格式化后的容量还少，想是排版时印错了？我想不只这几种格式吧，把其余格式也告诉我吧。

2. 对于扩展名为 BAT、COM、EXE 的 3 类文件，后两种有什么不同呢？有没有能够让这 3 类文件互相灵活转换的程序呢？ 辽宁 张宇

**答**：1. 这个容量其实是由参数 T 与参数 N 相乘得来的(80 乘 17 应该是 1360 吧)，并非印错了。所以其它的格式你自己就可以算出。

2. 简单来说 EXE 类文件有一个文件头，记录着一些信息，COM 类文件都小于 64K，无文件头。这 3 类文件不可以互相转换，一般地 BAT、COM 类文件都可以转换成 EXE 类文件，BAT 也可以转换成 COM 类文件，EXE 类文件如果只使用一个段且小于 64K 是可以转成 COM 类文件的，而 COM、EXE 类文件都不可以转成 BAT 类文件。

北京 暗黑之龙

**问**：我在报纸上看到一篇文章，上面说 Cy6X86 不能运行《恶狼传说 3》，而在奔腾机上可以运行，我感到非常疑惑。我从一些资料上看到，说是 Cy6X86 的性能达到甚至超过同主频的奔腾，为什么这样的配置还不能运行《恶狼传说 3》？ 长沙 罗晟

**答**：这是因为《恶狼传说 3》中有一段代码是专门检查所运行的机器是否是 INTEL 的奔腾芯片，如果不是就拒绝运行。究其原因，有可能是此游戏用到了奔腾芯片的一些专有指令，为了屏蔽掉 486 就做了上述代码，结果连 Cy6X86(不知 AMD 的芯片如何)也屏蔽掉了(这只是猜测)。 北京 盛风

**问**：在玩《新蜀山剑侠》时，往往因为在炼制东西时忘记配方，而只好重新取进度寻找配方，不知有何好方法可以解决？ 北京 唐有

**答**：在该游戏中有一隐藏的秘宝，就可以解决这个问题，这个秘宝叫禹鼎，作用就是告诉各位玩家各种物品的炼制方法。它是在雁湖村收服妖鲧后得到的。在玩家打败妖鲧之后，便会发现湖中有一处阴影，这时在阴影处搜索就可以得到禹鼎。如果妖鲧说过"除了禹鼎，再没有第三个人收服过我。"这样的话，那么禹鼎中的配方就会多出好几种。

西安 精灵三人组

**问**：在玩《精武战警》时，对于得到的一些装备，如机械人、坦克等，这些装备无法使用武器，或有武器也无法开火，不知如何是好？(1996 年第 11 期问诊)

成都 雷霆

**答**：先装备所用武器，在屏幕左下方武器处按鼠标左键，将武器移到屏幕中间空格处，再按鼠标左键。还要买子弹，在屏幕左下方的武器处按鼠标右键后，会出现"买子弹"的栏目(只要你一打开就会明白)。武器有子弹才能开火(自动装子弹)。各种武器都有不同的射程，玩者需要特别注意。

深圳 光仔

**问**：我们是 PC 游戏《侠客游》的忠实玩友，在攻关过程

中遇到了不少难题，虽未影响游戏进程，但亦使我们十分遗憾，现特请教之：

1. 怎样才能成家？有哪几个 NPC 是较佳的配偶选择(我们选择扮演男性角色)？

2. 如何才能学会必杀绝技？

3. 如何才能成为举世闻名的大侠？

4. 为什么我们在学元素系魔法时只能到 90 左右就“潜能全部发挥出来了”？其它技能的学习也总不能达到 100，潜能与起初能力的设定有关吗？　　广东　上杉谦信　伊达政宗

**答：** 1. 首先在某个城市建成自己的家，然后再选个女性 NPC 作同伴，至于选谁，一般头衔是“绝世美女”的都可以，最后来到自己的家，选择休息一项，就会发生求婚的情节，注意不能有两个以上的女性同伴。这时，如果你的声望、金钱等数值很高的话，她就会答应。结婚之后会降生两个孩子(或男或女)，这样在他们成年后就会加入你的队伍，组成冒险一家。不过，妻子会在 30 岁左右寿终正寝。

2. 一般在野外的建筑物中有隐藏的人物，找到他们就可以学习必杀技了。

3.《侠客游》里共分六个国家，每个国家都有一个最终的任务，完成这个任务，就会在该国家里成为举世闻名的大侠。

4. 潜能确实与设定的起始能力有关，但也与年龄有关，只有随着年龄的增长才能深入地学下去。　　北京　暗黑之龙

**问：**《地下城主Ⅱ》第一个宫殿中的三个铁门怎样通过？(1996 年第 8 期问诊)　　北京　小弟

**答：** 背对着三道铁门，按左中右的顺序按下对面及侧面墙上的按钮(越快越容易成功)，然后无需转身，只要快速后退便可通过三道铁门。　　北京　许赫

**问：**《新蜀山剑侠》如何找到聚魄练形丹？(1997 年第 1 期问诊)　　北京　施量

**答：** 在雁湖村葛将军家里用得到的万木灵丹＋除邪九烟丸，就会造出聚魄练形丹。　　北京　闻涛

**问：**《PSY 幽记》中打败了第九阶的“夜叉”，可不知接下来该怎么做了？另外，在看主角状态时，有黑暗和光明两种力量，请问有什么用？(1996 年第 12 期问诊)　　广州　王冰

**答：** 不是已经打败了第九阶的夜叉吗？实际上差不多要打到全程的 1/2 哦！恶灵共十二阶，是由十二－一这个顺序出现的，还要打八个才行。恶灵的大头目是……朝子。不是在打死夜叉后得到一块彩虹碎片吗？有两片就可进入樱花村，第二片要去岬之医院，干掉龙卷风人后同孕妇交谈得到。进村后会遇到中央有船的小湖，让东岸村民吸入樱花粉(你去碰树)打喷嚏便可将船吹至岸边。坐船至西面，在地主家得到家之钥，到湖中小屋即“太郎和朝子的家”去，但进不去，需黑樱之笛。先到湖西老婆婆家，再到地主家，会被地主骂走，在村南林中询问地主的孙子再去打地主，他会让你们去村东，可得到樱花苗。村子东边是黑樱迷宫，去吧……

光明和黑暗的等级代表正义和邪恶的力量，游戏中不是有卦礼牌吗？凑齐六十四张的话，在决战恶灵大头目朝子前可在一个怪人手里换到一个东西(想不起来名字了)，这东西可令太郎的光明、黑暗等级互换。交换后太郎将朝子打败而成为十二阶恶灵的大头目，伙伴都没有了，只剩下黑影。这又是另一个故事，也是游戏设定的分支。去尝尝邪恶的滋味吧！　　辽宁　张宁

**问：**《非洲探险》十分有趣，但我进入内圈寻宝十余次均空手而归，因此游戏无法结束，请问在内圈到底要干些什么？(1996 年第 12 期问诊)　杭州　周强

**答：** 在内圈行进中，有时树林会出现空缺，在下次行进中时，你一定要投出 1 步到 3 步方可通关。

北京　陈健　王岩

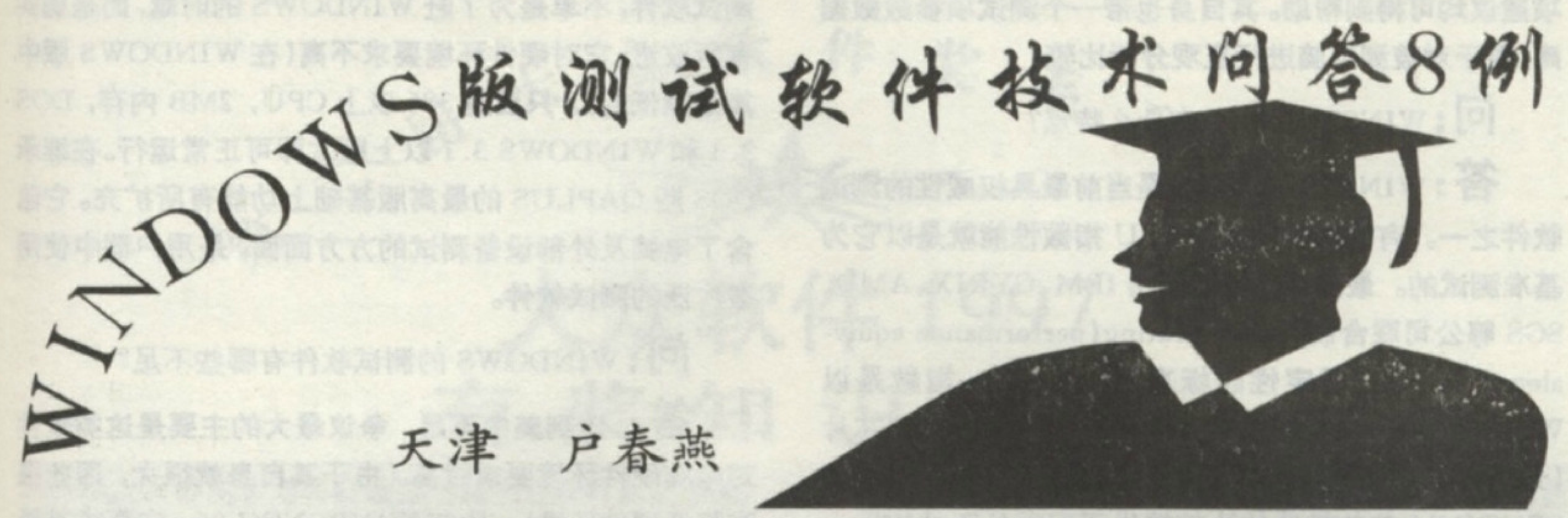
## 求诊

一　本人在玩《古大陆物语Ⅱ——雅克王的远征》中杀到「不死之王」一章，被死神的「不死」所难倒，望广大玩友指教。　北京　陶亮

二　《魔界之泉Ⅱ》第 21 章中村南林中的隐蔽洞窟有何妙用？是否与那两扇关闭的铁门有关？　广东　CKA

三　《侠客游》中我已经转遍了所有地方，各城市的知名度也很高了，甚至也「娶妻生子」了，但就是无法 END，不知如何才能打穿？　北京　周乐

四　《伊忍道》在拿通行证的洞窟中出来后，会有织田信长被本愿寺大火烧伤或毫无损伤反而妖气大盛两种情况，请问各在什么条件下发生？　广东　何志毅



# WINDOWS版测试软件技术问答8例

天津 户春燕

曾几何时，测试软件还只是DOS版的一统天下，然而也就短短几年的光景，基于WINDOWS系统下的测试软件尤如雨后春笋般地出现。如今做为测试软件中的后起之秀，WINDOWS版的测试软件已不再满足于与DOS版平分秋色，而是大有取而代之之势。因此就连早期的QAPLUS、NORTON等著名软件的厂商也都相继推出QAPLUS/WIN 7.0和NORTON UTILITIES 95等以适应市场需求。而WINDOWS 95的迅速普及，也使WINTUNE 95、WINBENCH 96、WINSTONE 96相继推出，这样一来，搭载WINDOWS系统平台的测试软件必将更加辉煌。

本文就电脑爱好者关心的8个问题进行解答。

**问**：早期DOS版测试软件谁的知名度较高？

**答**：据本人所知，当前市场上知名度较高的典型代表有：DIAGSOFT公司的QAPLUS、SYMANTEC公司的NORTON UTILITIES、LANDMARK公司的SPEED、TOUCHSTONE SOFTWARE公司的WINCHECKLT、AMERICAN MEGATRENDS公司的AMIDIAG、VISUAL CYBERNETICS公司的WINSLEUTH等。此外，SPEEDSTOR、PCBENCH、PCTECH等同样名满天下。即便是从商品化角度看，这些软件也都是最出众的。

**问**：WINDOWS下的测试软件有什么特点？

**答**：这类软件在分值评判方面采用了全新方式，因而具有更科学的评判标准。其突出优势是测试项齐全先进，功能强大。这不仅包括必备的CPU(含FPU)、主板(含二级CACHE)、内存、图形加速卡(及卡上显示缓冲存储器)、显示器、硬盘、软盘驱动器等常规测试，还收集CD-ROM光盘驱动器、声卡(含音频功率)、MODEM等多媒体部件测试，还有些包括打印机外部设备等。此外，对一些特定部件还可进行真伪识别，比如对CPU、主板（主芯片组和CACHE）及图形加速卡等能给出生产厂商真假鉴别等。

**问**：WINDOWS版测试软件的标准是什么？

**答**：在WINDOWS操作系统环境下，比较公认的判别标准是ZIFF DAVIS(隶属PC MAGZINE旗下)公司早期开发的WINBENCH 95 ver 1.0中的GRAPHICS WINMARKS 95的得分。该得分是以运行13个典型图形文字软件，然后再通过权重统计得出最后分值结果。这13个软件主要有：MICROSOFT EXCEL 5.0、MICROSOFT WORD 6.0、MICROSOFT POWERPOINT 4.0、WORDPERFECT 6.0、AMIPRO 3.1、LOTUS 1-2-3 5.0、PARADOX 5.0、CORDLDRAW 5.0、FREELANCS 2.1、PAGEMAKER 5.0等。

**问**：WINBENCH 96有什么特点？

**答**：WINBENCH 96是新开发的以WINDOWS为系统平台的测试软件。它比早期的WINBENCH 4.0扩充了CPUMARK 16、CPUMARK 32、PROCESSOR TEST三个相关项目测试。当前的最新版本为1.0，而在此之前的最高版本为WINBENCH 9.0。它的特点是将电脑整体划分为CPU子系统、磁盘子系统、图形显示子系统三大部分测试，并给出具体得分。分值越高，说明被测电脑运行WINDOWS系统的性能越好。它带一个测试项目综合参数存储数据库，可将被测电脑与其它电脑相关参数进行比较，以便有更直观、更全面的认识。

**问**：WINTUNE 95有什么特点？

**答**：WINTUNE 95标新立异之处是可根据测试结果给出适当建议供测试者参考。它在几种WINDOWS系统测试软件中堪称最为简洁。硬盘有4MB的空间即可成功安装。每次测试结束后，都在屏幕左上方给出相关的测试结果，并在屏幕左方给出相应建议。每

项建议均可得到帮助。其自身也带一个测试项参数数据库，便于对被测电脑进行直观分析比较。

**问：**WINSTONE 96 有什么特点？

**答：**WINSTONE 96 算是当前最具权威性的测试软件之一。有的兼容厂商的 CPU 指数性能就是以它为基准测试的。最具代表性的是由 IBM、CYRIX、AMD、SGS 等公司联合制订的 p + rating(performance equivalency rating) 额定性能标准。p + rating 指数是以 WINSTONE 96 测试软件为依据，它为评价兼容芯片(包括 AM5X86、CY5X86、AMD－K5、CY6X86 等)与 PENTIUM 芯片性能的比较提供了客观公正的依据。它的特点是在被测试电脑上运作一些特别挑选的应用软件，以被测电脑运作效率高低进行打分。与一般测试软件最大之不同在于它是以一部 486(配置环境：486SX/25、内存 8MB、硬盘 160MB、IDE 接口、DOS 6.2、WINDOWS 3.1) 为基准参数，而将被测电脑得分与它进行基准比较。

**问：**QAPLUS/WIN 7.0 有什么特点？

**答：**它是 QAPLUS 最新开发的 WINDOWS 版测试软件，不单是为了赶 WINDOWS 的时髦，而是确实有所改进。它对硬件环境要求不高(在 WINDOWS 版中算是很低的)，只要是 386 以上 CPU，2MB 内存，DOS 3.1 和 WINDOWS 3.1 以上版本即可正常运行。在继承 DOS 版 QAPLUS 的最高版基础上功能有所扩充。它包含了电脑及外部设备测试的方方面面，是用户群中使用最广泛的测试软件。

**问：**WINDOWS 的测试软件有哪些不足？

**答：**谈到美中不足，争议最大的主要是这类软件对电脑硬件环境要求过高(由于其自身就很大，因此很难降低硬件环境)。比如 WINBENCH 96，它要求其最低应在 386 以上 CPU、8MB 以上内存、大于 75MB 硬盘剩余空间、640×480 以上分辨率显示器，同时还应有 16 位声卡配合。再看 WINSTONE 96，它的最低要求就更让人吃惊不小，它本身要占 90MB，而全部安装到硬盘中可能要占 120MB。如此庞大的系统开销，没有足够的硬盘及内存别想运行。其次，项目测试时间长也是令人心烦的，以 WINBENCH 96 为例，仅 CPU 一项测试就要花费 20 分钟，那么全部系统测试则可想而知，有时则以小时来计算。

# 如何寻找 HELP

北京　李云帆

HELP 是英文帮助的意思，为了使软件易学易用，许多软件在设计中都加上了各种帮助信息。不同的软件调用帮助信息的方法也不尽相同，譬如：

## 一、利用菜单获得帮助信息

大型软件功能越来越强，操作也日趋繁琐，象 WINDOWS 这类的软件都采用了菜单方式来执行操作，这种下拉式菜单常把 HELP 功能放人最后一个菜单。象 WINDOWS 可按 ALT 键来显示主菜单，再移动光标条来选择 HELP 选项。为了更迅速，可以同时按 ALT 和 H 键来直接选中 HELP。有的软件，例如 HD－COPY 则专设功能键 F1 来调出帮助信息。这种菜单形式的好处是详细而周到，既可给出关于当前关键字的帮助，又可列出详尽的索引目录供你查询，有的甚至列出示范，这样，HELP 是你召之即来的老师。

## 二、以命令行方式执行

许多程序以命令行方式来启动，后面会带上各种参数，所以软件设计者常在其后加上一个“/?”或“/H”参数以供使用者了解各种参数使用方法，如解压缩软件 ARJ。当然，这种帮助信息常是英文的，要求你必须有一定英语水平和计算机知识。

## 三、使用执行文件

有些应用软件提供了帮助程序 HELP.EXE(或 HELP.COM、README.EXE 等) 以供查询，可在 DOS 状态下直接执行。如 DOS 6.22 版中 DOS 子目录下有 HELP.EXE 文件，可查询每个 DOS 命令的用法，像联想等汉字系统也自带 HELP.EXE。

## 四、查看有关文本文件

像金山影霸Ⅱ、UCDOS 等软件采用文件形式向用户提供全面而详细的帮助信息，故可查看 README.DOC、README.TXT 或 READ.ME 等以 DOC 或 TXT 结尾的文本文件。而这些文本文件需要在如 EDIT 等编辑软件中查阅，若其已经汉化，还需调人汉字系统来支持。

所以，在遇到新软件时若发生使用困难，不妨依以上几种方法来试试，许多问题便迎刃而解了。




# 大众软件1997 有奖知识竞赛

**奖品：参加者均将获赠第二届大众软件奖纪念券，直接参加第二届大众软件奖抽奖，成绩最优的前10人将获《大众软件》1996年合订本一套，若获满分者超过10人，则由电脑随机抽取10人。**

**参加方法：在所选的答案上打√，或另附纸标明题号及答案，寄往北京和平门邮局3056信箱(100051)**

**提示：以下试题取自本刊创刊以来的各期杂志（包括增刊），仔细阅读本刊的读者朋友应能轻松解决，但不排除其中埋藏着少量无法从杂志中直接取得答案的问题，这就需要您的头脑了。**

1. QuickTime for Windows可以播放什么格式的动画文件？

A. AU
B. MP2
C. AVI
D. MOV

2. PCTOOLS 5.0用什么参数可以驻留内存？

A. PCTOOLS ??K
B. PCTOOLS -??K
C. PCTOOLS/??K
D. PCTOOLS/R??K

3. 在DELTREE后加什么参数可以不再经用户确定就删除文件和目录？

A. -A
B. /A
C. -Y
D. /Y

4. 在UNIX系统下，列文件名应用哪个命令？

A. DIR
B. LS
C. list
D. ls

5. NETSCAPE NAVIGATOR GOLD比NETSCAPE NAVIGATOR增加了什么功能？

A. 已经加人了全部PULG IN。
B. 支持多种内码
C. 可以不限时使用
D. 可以编制HOMEPAGE

6. 在INTERNET上中国的域名是什么？

A. CHINA
B. ZG
C. CHINESE
D. CN

7. 在IBM PC上模拟PC98的软件是什么？

A. DOS/V
B. PC TO 98
C. EM98
D. 98/V

8. 如何激活《整人专家》(Fix People Expert)？

A. 按*键
B. 按-键
C. 按+键
D. 可以自己定义

9. 什么命令可以设置MODEM为无声状态？

A. ATL0
B. ATA
C. ATCLASS=0
D. ATM0

10. 最大的业余BBS网之一的FIDONET因使用电子邮件程序FIDO而得名。FIDO的意思从何而来？

A. 无意义
B. 作者的名字
C. 作者的孩子的名字
D. 作者的狗的名字

11. 《恶魔禁地》中香菜的含义是什么？

A. 好吃的很
B. 你是我一辈子的最爱
C. 死亡
D. 通向黄泉的邪恶植物

12. 《仙剑奇侠传》的程序设计师是谁？

A. 李永进
B. GRX
C. 蔡氏魔王
D. 姚壮宪

13. 《炎龙骑士团Ⅱ》中索尔转职为剑圣后的究极技是什么？

A. 音速刃
B. 风精灵
C. 凄惶斩
D. 破龙击

14. 《大航海时代Ⅱ》中冒险旅者皮耶德·康迪在南美洲救的老人法布利斯是谁？

A. 他父亲
B. 龙骑士
C. 奥丁神
D. 约翰·法雷尔的爷爷

15. 著名游戏《沙丘魔堡》系列是根据费兰克·哈巴特的小说改编而成的。原书第三部的名称是什么？

A. 命令与征服(COMMAND&CONQUER)
B. 沙的行星(DUNE)
C. 沙的救世主(DUNE MESSIAH)
D. 沙丘的孩子们(CHILDREN OF DUNE)

16. 《命令与征服》最多支持几个人同时对战？

A. 10
B. 8
C. 4
D. 2

17. 《超级街头霸王Ⅱ加速版》中隐藏的人物是谁？

A. 升龙
B. 嘉米
C. 樱花
D. 豪鬼

18. 《银河英雄传说》中伊谢尔伦要塞主炮的名字是什么？

A. 凤凰天舞
B. 秃鹰之啄
C. 处女神之项链
D. 雷神之锤

19. 《新蜀山剑侠》中的蜀山派的镇派之宝是哪两柄剑？

A. 雷光剑、征岚剑
B. 金霞剑、青虹剑
C. 白霓剑、红莲剑
D. 紫郢剑、青索剑

20. MUD《侠客行》中什么武功可以使臂力增强十倍？

A. 降龙十八掌的雷霆降龙
B. 太极拳的震字诀
C. 一指禅的惊魔一指
D. 大金刚拳的大金刚神通

# 游戏是进入电脑世界的桥梁

哈尔滨 刘佳

回顾忙忙碌碌的1996年，在老百姓中算得上“热门”的话题大概有回归、股票、VCD和DVD，再就是电脑了。什么多媒体、INTERNET、PENTIUM等等一时间成了最时髦的名词，要不带上点这个跟大家侃就会显得“整个一个没文化”。“发烧友”不停地折腾，386换成486的大叫“亏了”，看人家多有远见，一置办就是个586，够档次，一次到位。前些年，“电脑进入家庭”老百姓想都不敢想，一台386兼容机也要一万多块！省省吧，弄个学习机凑合着吧，别说对不住孩子。可打去年看起，多媒体586，这个卡那个卡全都给你配齐全了，一万块。真叫你眼热心跳，要不怎么叫“心理价格线”呢。VCD可谓“火”得不得了，一千四、五百块钱一台，比当年买录像机便宜多了。可还有人揣着钱满世界转，拿不定主意买不买。说白了还不是让那个千呼万唤不出来的DVD给闹的。好歹DVD终于上了商场的柜台，可人家又琢磨了：是置办个DVD还是弄台多媒体？不是又要时兴什么多媒体电视了吗？唉呀，这是怎么着了？要跟上形势特不易！电脑真正进入千家万户寻常百姓家，也许还不是三年五年的事，但值得咱们中国人自豪的是时代真的是进步了，“电脑进入家庭”的观念已经被普通老百姓所接受。

我1987年大学毕业时对计算机、微机、电脑还有PC这几个词儿的关系都懵懵瞪瞪说不出个一二三，念了四年大学楞是没摸过键盘！看人家摆弄计算机心里特羡慕，也叫一大学生，怎么就不会这个呢？自己安慰自己，谁让你是个学文科的呢，将就点儿吧。后来办公室里真就安了一台AT&T386DX，据说还是什么服务器。网还没联上，机器闲着也是闲着，干脆自学微机！象上学时已经习惯的方式那样，先找本计算机基础，得先学习理论不是。可看了一半天就觉着不行，不怕人笑话，看不懂。那也得学啊，先学怎么打字吧，吴晓军2.13，然后又是WPS，不管怎么说毕竟能捣一阵子了。领导还表扬呢：刘佳不含糊啊，自学成材。可自己心里真犯嘀咕，两万多块（1992年的价格）这么金贵的玩意儿合着就当一打字机？后来才发现这玩意儿原来还能玩游戏，看人家都偷着玩，比家里那个游戏机强多了。唉呀，有这玩意儿谁还打家庭游戏机啊！赶紧“拷”一个，工作时间不敢玩怕影响不好，午休时抓紧时间吃口饭然后就开始大战，真上瘾啊。从此对计算机就有了兴趣，而且一发不可收。时间长了，以微机作媒介自然交了一群均好此道的“发烧友”，跟人家学，不懂就问，那真是一个功能、一个命令、一项操作地学啊。再后来，结识了一个新同事，也不是学计算机专业的，但摆弄得那叫明白。一个办公室办公，遇到问题可以随时请教，长进也就更快了。对于计算机的应用已不止限于一般的文字处理，各种新的系统、软件的操作都想学一学。平时逛书店对计算机方面的书籍自然留意多了。《计算机世界》、《PC WEEK》、《大众软件》、《电脑爱好者》、《软件世界》等等都成了必订的报刊。工作之余闲聊，计算机成了主要话题。每弄到一个新软件又使用成功之后都会兴奋得不得了。计算机这东西可真是奥妙无穷、无止无休，新的东西层出不穷，不接触不知道，“外面的世界很精彩“啊。

我就是从PC GAME开始对计算机产生浓厚兴趣的，对此我从不否认，而且也没那么多什么“玩物丧志”的心理负担，累不累啊？当然我现在的兴趣早已不在玩游戏上了，计算机可以用来玩游戏，还可以用来干好多好多的事，我的计算机就忙着呢。至于计算机到底是用来干什么的？辛辛苦苦赚来的钱好不容易买了台计算机本指望孩子能用它学这个学那个，可闹了半天人家孩子就用它来看光碟打游戏，这到底对不对？让我说，计算机就是这么个玩意儿，能干吗就干吗吧。最重要的是先让他对计算机产生兴趣。现在的孩子照咱们那时候条件是没比的了，可也不容易。整天价让爹妈看着防着，玩都不会玩了。去年有幸出席了一次蒙古族传统“那达慕”大会，其实就是赛马射箭什么的。请教一个蒙语文老专家，他告诉我“那达慕”原意就是“玩儿”、“游戏”的意思。瞧瞧，多纯朴多直白，相比之下现代奥林匹克给弄得特严肃特深沉。游戏是人类的天性，也是儿童了解外部世界的最简单的途径。不就是一台计算机嘛，别耽误了功课和身体，让他可劲儿玩，我相信它也玩不坏。玩到一定时候他就得琢磨了，太难过不去不是，给它改啊。试试用PCTOOLS，要不行再用DEBUG，还有《大众软件》配套磁盘上的“游戏伴侣”、“游戏狗”以及时下最流行的“游戏修改大师”等等，实在不行了还可以动用反编译工具。您瞧，要想操作这些他能不往深里研究吗？正因为有了电脑游戏这个媒介，许多人才开始对计算机产生兴趣，进而由玩变成自觉主动地学习。我并不是说学计算机都得从玩游戏开始，那得怨咱们的很多计算机教材编




如果一个人从生下来就不喜欢游戏，那么，我敢说此人肯定是严重的先天性弱智。游戏是人的天性、本性。我采访过一个智力超常、被称为“神童”的孩子，在整个接受采访的过程中，他手脚不拾闲，不玩这就玩那。不只是儿童才爱玩，大人们何尝不爱？麻将、扑克、象棋，推而广之，唱歌、跳舞、体育，所有文体、娱乐活动不都带有游戏色彩？所以我要说，人生不能没游戏。

我买电脑是出于“换笔”的冲动。如今回过头一看，换笔不也是一种游戏么？它把抄稿改稿的艰苦劳动，化作了游戏般的轻松。一句话：很好玩，再也不必去当那种可怜巴巴的爬格子动物了。所以我换笔后写的第一篇稿就叫做《走出方格》。走出方格之后，我才看到，方格之外的PC天地是如此辽阔和美丽。而PCGAME，又是这天地中一个格外瑰丽、特别诱人的迷宫。

每天工作之余，我总要进这迷宫中放松放松，就像干完活的驴要打打滚一样。玩玩俄罗斯方块，玩玩仓库世家，再不然就和外孙一道玩他最喜欢的空中战斗，他负责发子弹，我负责方向盘，我们驾着自己的战鹰和敌人的飞机以及各种飞行物进行拚杀，机声呼啸，枪炮轰鸣，好不痛快！可以说，电脑游戏把我这个50多岁的人变成了15岁。有些游戏全部过关之后就不想再玩了，但是好的游戏是百玩不厌的，比如WINDOWS中的两副扑克牌（其中一副是WINDOWS 32位加速软件中的，也是接龙玩法，后被WIN 95采纳，比WIN 3.1中的难度稍大，也更好玩）。我觉得目前的游戏软件在情节内容上颇不如人意：港台内容太滥，古代内容太多，寓教于乐、适合孩子们的太少。我设想，能不能在角色扮演游戏中，把雷锋、欧阳海、赖宁等当做主人公？能不能在益智类游戏中让陈景润、李四光、钱伟长、李政道、杨振宁们出场？我看这比老是向青少年们脑子里灌输爱情发财神鬼剑侠之类内容为好。要改变这种现状，有待于游戏程序开发专家、软件推销商及至全社会的共同努力。

PCGAME这个迷宫颇像是一个吸力极强的黑洞，能把人吸进去。能不能处理好工作学习和游戏娱乐的关系，关键在于对这黑洞之门，你是否能够做到能进又能出。如果一进去就出不来了，整天沉迷其中，不可自拔，那可就要影响你的正常活动了。所以，对于那些游戏迷们（专门从事电脑游戏开发、研究的除外），要学会克制自己。我不赞成两个极端：一是把游戏视同洪水猛兽，认为一玩游戏就是“玩物丧志”；一是把游戏视为万能，什么都可代替。所以在这个问题上，我还是持“中庸”态度：人生不能没游戏，人生不能总游戏。

---

得太枯燥。一开始就给你讲什么是二进制、十六进制，什么是CPU、数学逻辑协处理器、只读存储器和随机存取存储器。天啊，谁给孩子讲童话故事得先从儿童文学概论讲起？清华大学编译出版的那套“电脑神通傻瓜丛书”就非常通俗。还有“轻轻松松”系列也很好，使枯燥的学习过程富于人情味儿。

别瞧不起游戏，那不是什么人都能编出来的，它需要高技术和一大帮富有朝气和创造精神的“腕儿”凑在一起没白天带黑夜拚死拚活干出来的。就说《金庸群侠传》吧，那得对查老先生的十四部大作多熟悉多精通。您又说了，那么高档的机器玩游戏不是太浪费了吗？还真别说您要是没有一台多媒体486加上4兆以上内存VGA方式显示器WINDOWS为平台的话，很多游戏您还真玩不了。

计算机真是个很奇妙的东西。依我看首先它很公平也很公正。得道有先后，术业有专攻，你什么时候对它感兴趣都可以。师不必贤于弟子，弟子不必不如师，好象现在没人敢说计算机的事儿他全都明白。刚一开始你可能不太习惯，DOS这个家伙真不讲情面，它可不管你是什么身份地位，明明是那个bad command or file name，真让你下不来台。其实它也挺友善，DOS 6.0以后增加了那么多的外层界面，象DOSSHELL，PCSHELL等等，能替你想到的全想到了，你不能不佩服那个叫比尔·盖兹的家伙领导的微软公司，可真不是吃干饭的。再有，计算机为我们提供了一个开放的世界，在这里你可以尽情地施展你的才华：写作、音乐、3D绘画，如果再和Internet联网，那你就可以足不出户地漫游世界。

WINDOWS这名儿起得真好，绝了。每一个拥有计算机的人都拥有一个了解、进入外面世界的窗口。计算机不再是冰冷的键盘和屏幕组合，为你和我展现了一个绚丽多彩的世界。

正因为有了个人计算机，我不再寂寞和孤独。

# 大众软件服务快车



## 市场星云

(本期广告索引)



## 可在读者服务部邮购的刊物

| | 零售价 | 挂号费 | 快件 | 特快专递 |
|---|---|---|---|---|
| 95月刊(10) | 4.80 | 1.00 | 13.00 | 22.00 |
| 96月刊(6) | 6.00 | 1.00 | 13.00 | 22.00 |
| 97月刊(1、2) | 6.00 | 1.00 | 13.00 | 22.00 |
| 配套磁盘 | 10.00 | 2.5 | 6.00 | 25.00 |
| 增刊 | 22.00 | 2.5 | 22.00 | 35.00 |
| 配套光盘 | 45.00 | 4.5 | 13.00 | 25.00 |
| 1996合订本(上) | 22.00 | 3.00 | 25.00 | 40.00 |
| 1996合订本(下) | 25.00 | 3.00 | 28.00 | 45.00 |

**注:** 因邮费上调幅度较大,杂志社已无力承担,自97年1月1日起汇款邮购将收取邮费(详见上表)。1月1日之前汇款仍按原规定办理。

*《大众软件》95合订本(平装、精装本)均已售完,请勿再汇款邮购。*

### 《血狮》征订

**零售价:86.00元**

*睡狮猛醒,一款新的国内游戏——《血狮》将于3月23日横空出世,为使广大玩家能尽快得到《血狮》,凡在3月22日前在全国各地大众软件读者服务部预订者,可在首发式上得到,同时享受85折优惠(邮购预订者期限为3月13日,以当地邮局邮戳为凭,另加10元邮费)。*

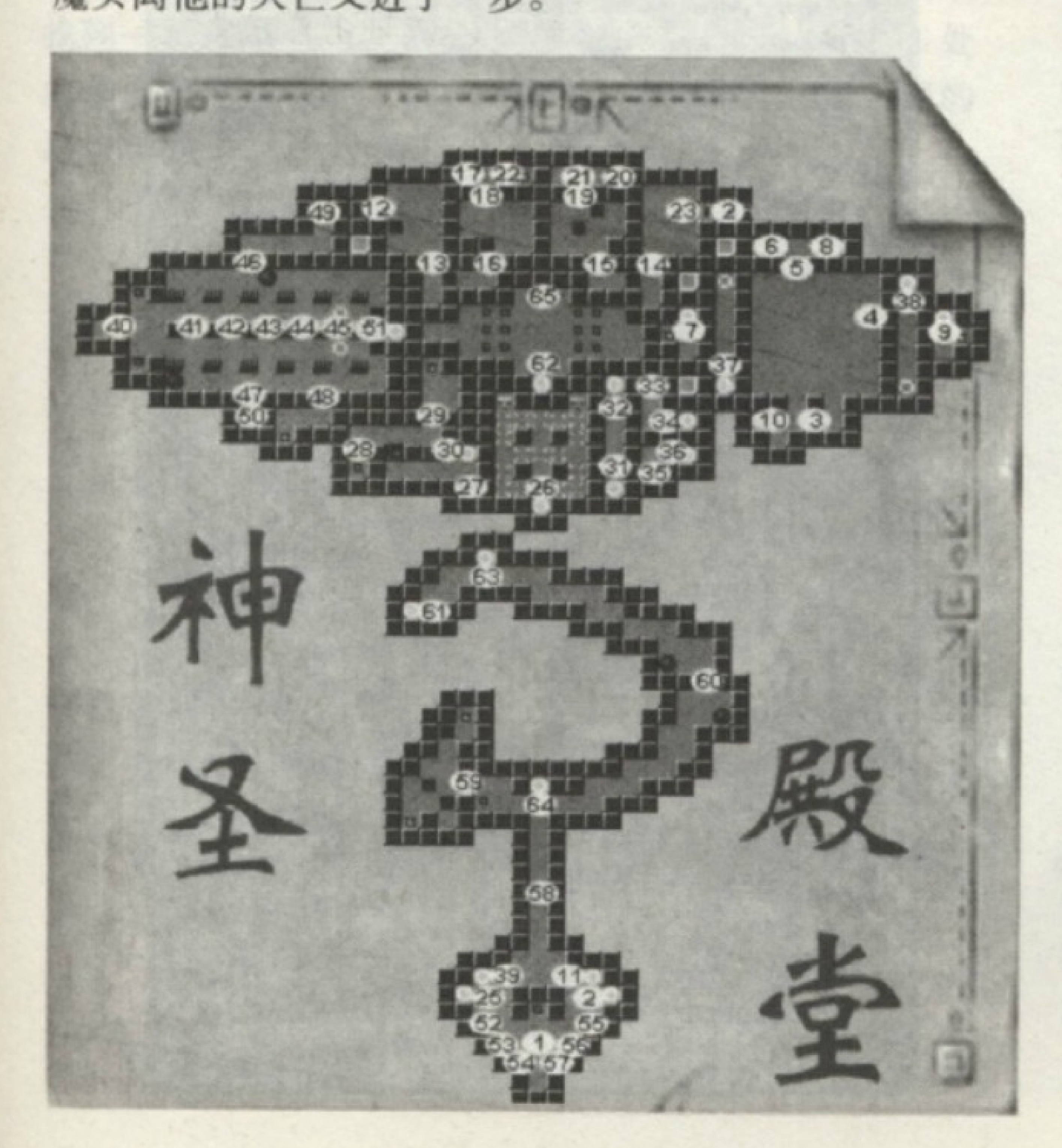
***《大众软件》1996年合订本(上)已于96年12月16日发售,1996年合订本(下)将于今年三月底上市,96合订本将一改1995年合订本的编排风格,全部栏目重新整合,连载文章修改后合成一篇,部分栏目进行适当调整,以方便读者收藏和查询。***




## 九、神圣殿堂

来到月之神殿南方的小广场，我将四个时盘依次放入广场周围的四个祭坛之中。当我站在广场中央的圆坛时，一道奇异的白光瞬时将我笼罩住……

等回过神来，才发觉我已通过了一道空无门来到神圣殿堂之中。在这儿转悠了一会儿却发现这神圣殿堂的传送点多得出奇，走了不少冤枉路后才在殿堂中找到了六个龙符咒。我将水之龙符咒、土之龙符咒、火之龙符咒、风之龙符咒、空无之龙符咒、雷电之龙符咒分别嵌入52、53、54、55、56、57墙上的凹槽，打开了58走廊中的六道门。一路前行，在65遇到了一棵由黏土僧所化的枯树。从它那儿得知深黑火山岩被藏在魔头的城堡中，如果要制造装置深黑火山岩的箱柜就得去火之山找一个叫黑节瘤的人。当我向它要黏土之牲礼时，它慷慨大方地将自己的左臂化作永世黏土之珠送给了我。就这样，魔头离他的灭亡又近了一步。



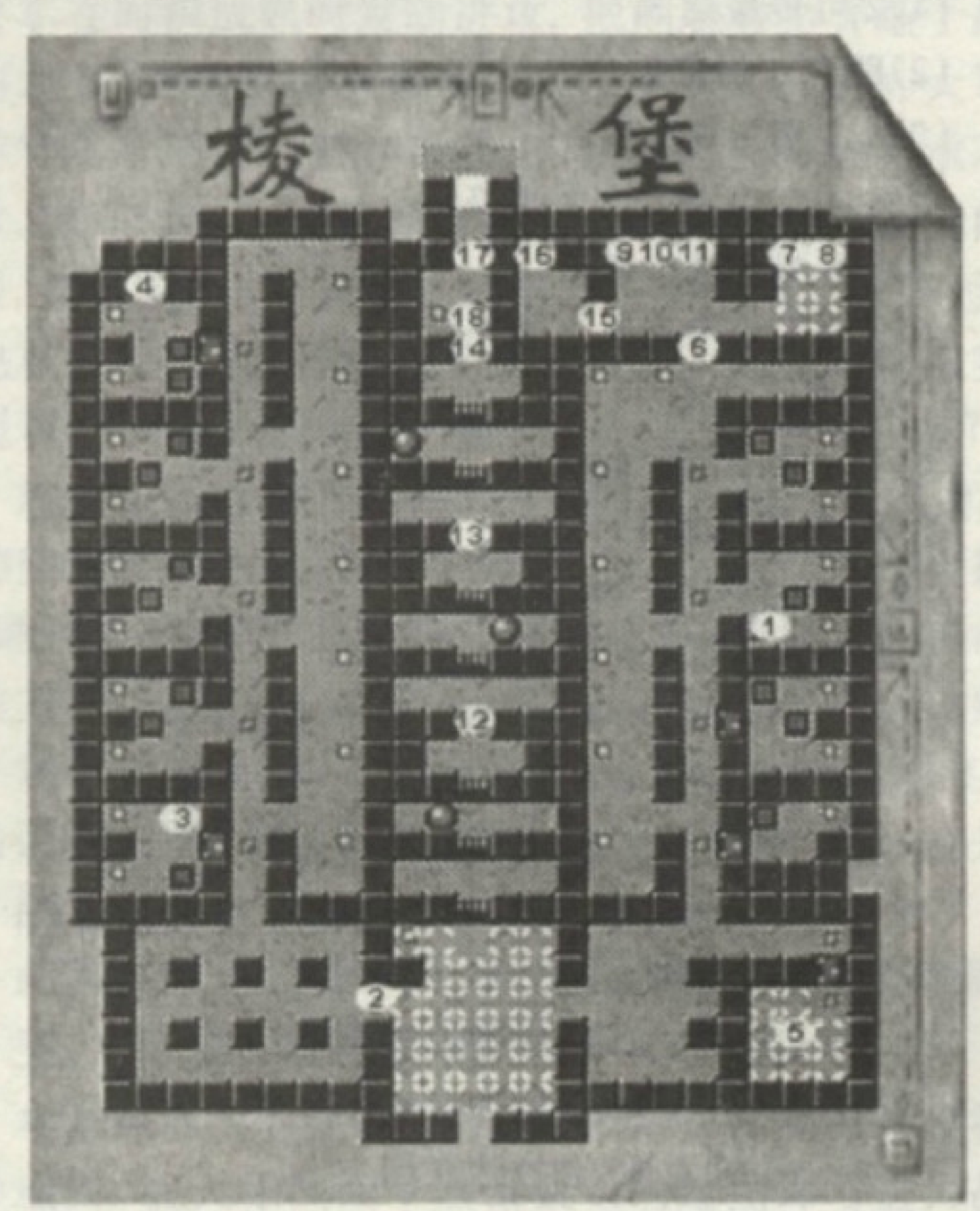

(1)2可传送到3；
(2)踩下4的踏板，可打开5的暗墙；
(3)6、7可相互传送；
(4)7的宝箱中有火之龙符咒；
(5)8、9可相互传送；
(6)9的宝箱中有土之龙符咒；
(7)10可传送到1；
(8)11可传送到12；
(9)13可传送到14；
(10)15可传送到16；
(11)17的宝箱中有空无之龙符咒；
(12)由北向南可从18的传送点传送到19；
(13)20的宝箱中有铁龙钥匙；
(14)由东向西可从21的传送点传送到22；
(15)踩下23的踏板，可打开幻象墙内24的传送点；
(16)24可传送到1；
(17)第一次进入25会被传送到26；
(18)第一次进入26会被传送到1；
(19)第二次进入25会被传送到27；
(20)第二次进入26会被传送到31；
(21)压下28的踏板可打开29的门；
(22)30可传送到1；
(23)32可传送到33；
(24)34可传送到35；
(25)35的宝箱中有雷电之龙符咒；
(26)36可传送到26；
(27)39可传送到40；
(28)踩下41、42、43、44、45的踏板，可打开46、47、48的暗墙；
(29)49的宝箱中有风之龙符咒；
(30)50的宝箱中有水之龙符咒；
(31)51可传送到1；
(32)59的门可用铁龙钥匙打开；
(33)60为幻象墙；
(34)61、62可相互传送；
(35)63可传送到1；
(36)64可传送到61。

## 十、棱堡

离开神圣殿堂，我向西北方前进。在进入棱堡之前，

先到其南方的一个瀑布山洞。隐居在此小小天地中的是一个魔法师，他教会了我"焦雾之泉"的法术。辞别这位隐居者后，我来到了棱堡前，刚想进入，突然远远的看见十字架上绑着一个人。走近一瞧，这不是五勇士之一的大家伙布莱斯吗？天啊，他竟然落到如此地步。奄奄一息的他没和我说上两句话，就永远地离开了这世界。魔头！我会让你血债血还的！满怀对死去战友的怀念和对敌人的仇恨，我毅然跨入了棱堡的大门。

当我把大厅中数个斯拉格骑兵毫不客气地斩杀干净后，心中的怒火才稍有平息。在16处我看见一个被冰封住的战士，当我把在4的宝箱中找到的炙热余烬




放在他身边后，他才慢慢地解了冻。原来他就是这棱堡的指挥官，魔头为了示众才如此对待他。在向我表示感谢之余，他送给我一个风暴大陆之冠，这就是用来打开通道，从而可以横穿棱堡跨越峭壁的钥匙。

(1)杀死1的剑士得到黄铜骷髅钥匙，可打开2的门；

(2)杀死3的剑士得到铜日钥匙，可打开6的门；

(3)7的宝箱中有木柄轴；

(4)8的宝箱中有"班斯的沸腾血"法术卷轴；

(5)拉下9、10、11的拉杆，可关闭12、13、14的力场；

(6)15的门可用风暴大陆之冠打开；

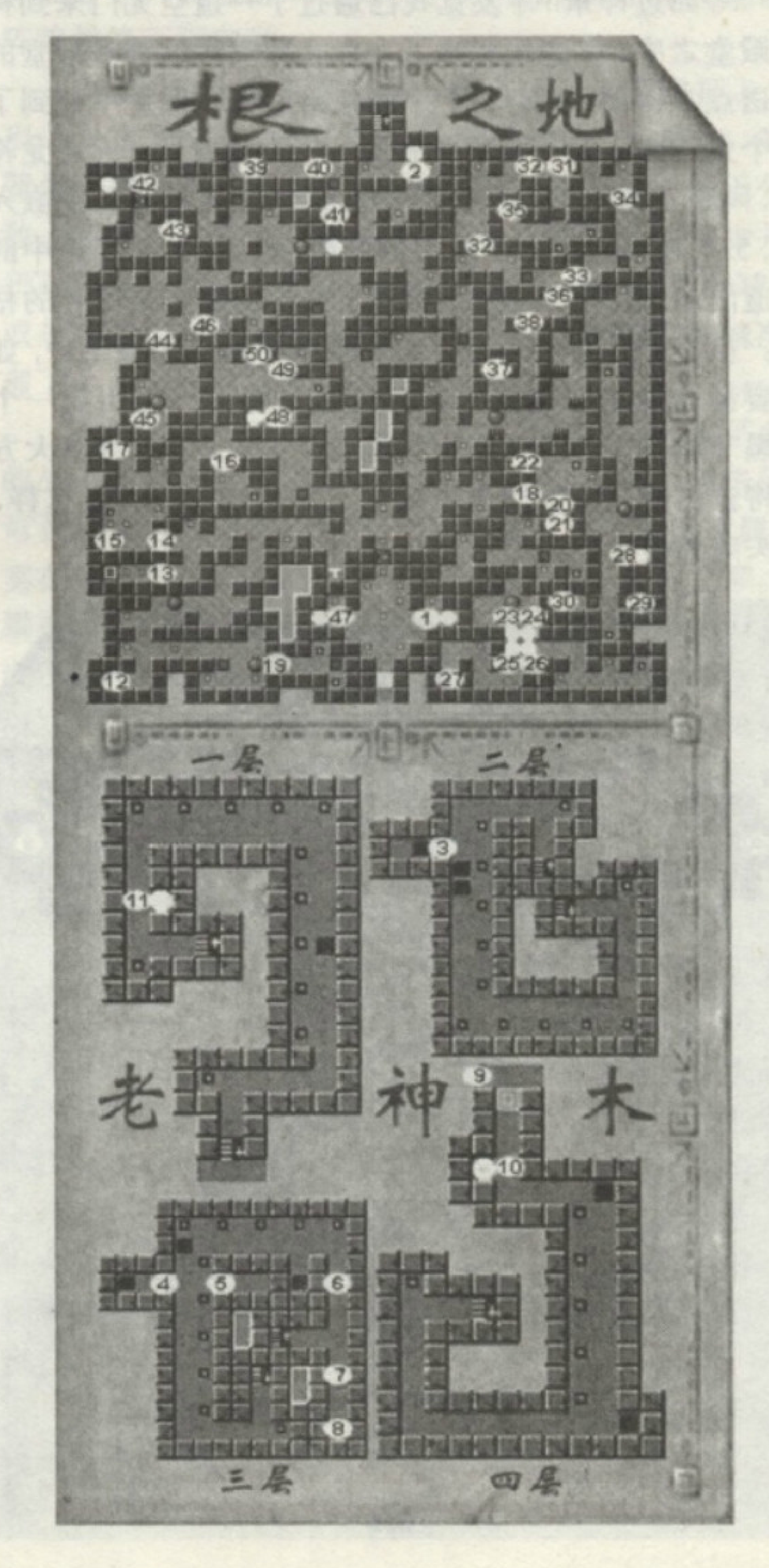
(7)把木柄轴插入17的机关中拉四下，可打开17的门；

(8)杀死18的三名信差得到"班斯的沸腾血"法术卷轴和密码讯息卷轴。

## 十一、老神木

回到地下城，由北方的出口来到老神木前，正如伊米斯所说的，通往老神木的巨大吊桥正高高的悬着，用来放下吊桥的水车由于无水而懒洋洋地停在一旁。那么水到哪里去了呢？原来全被一块巨大的岩石挡住了。这么大的石头，要除掉它除非发生一场地震！——地震？对了，我不是有大地之音喇叭吗。于是我连忙吹响了这足以引起八级大地震的魔力乐器，立刻巨石崩塌，大河奔流，水车缓缓转动，放下了进入老神木的吊桥。

从1传送到2后，我一路直上来到老神木顶层。在9处遇见了这神木的精灵，她恳求我去治好老神木七处受伤的根。作为回报，她答应将向我提供越过峭壁到达北方的通道。手拿她给我的治疗木杖，我前往根之地，在12、27、30、35、37、41、45处用治疗术医好病根。路过15时，我发现了一块奇怪的紫色岩石。当我试图移动它时，它竟化成了一个人。原来他是老神木的守护者，名叫里究，为了逃避魔头而变成这样。我从他那里学会了"花岗岩之护皮"的法术，还得知恶魔章鱼所说的第三个条件中的琥珀龙就在这儿。学会召唤琥珀龙的咒语后，我告别了里究。从47的传送点传送到48，用红宝石

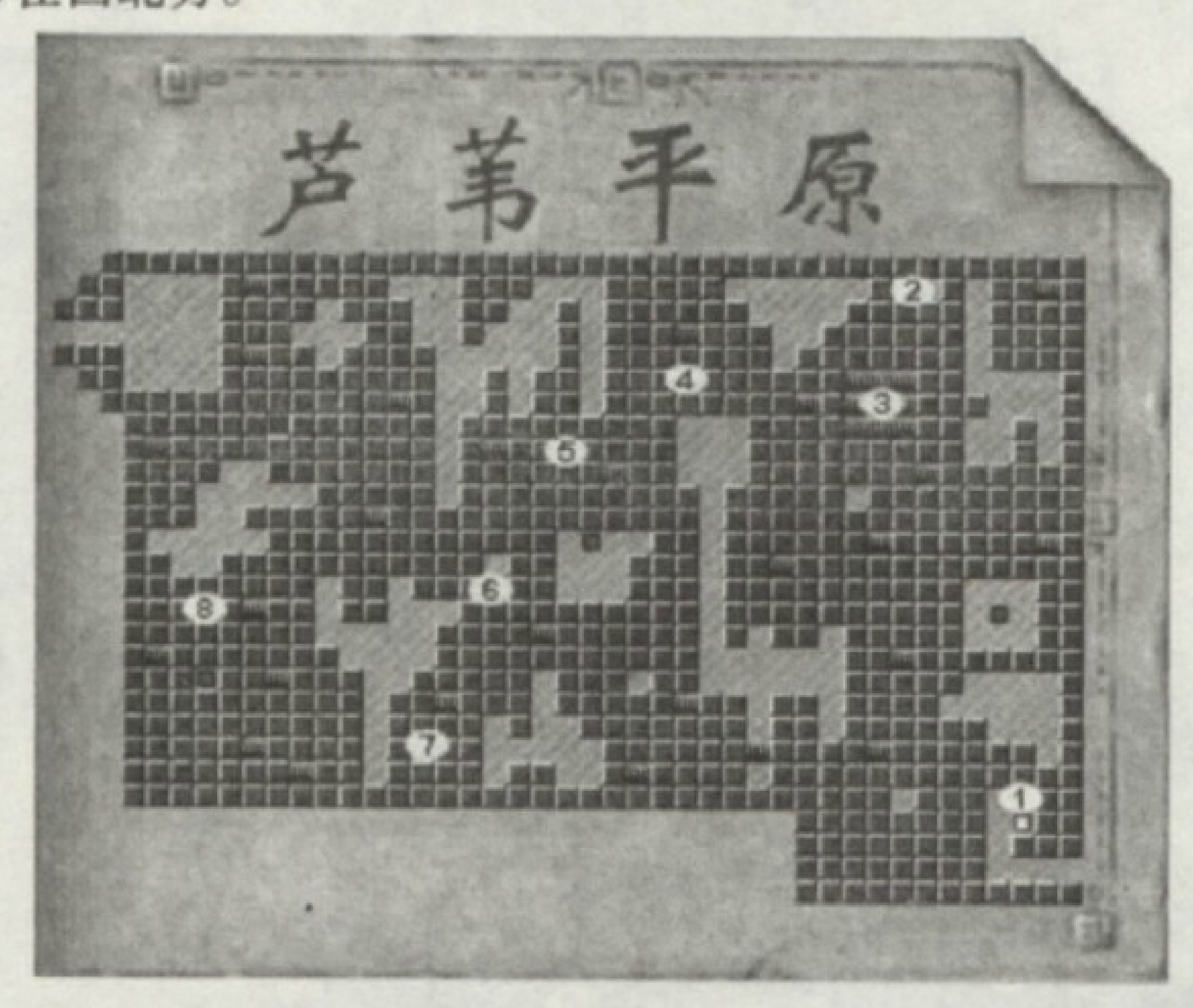


开启49的暗墙，在里面的宝箱中找到一个玻璃瓶。然后到50处用咒语唤出了那条害羞的琥珀龙，并用玻璃瓶收集了一些它留下的琥珀之光。这样，我又拥有了一件对付魔头的法宝。回到9处再见老神木精灵，她对我的治疗相当满意，便将老神木的躯干向山谷那边弯去，架起一座桥梁，从此我就能自由往来于两地之间了。

(1)1、2可相互传送；
(2)3、4、5、19、20、28、36、39、40、44为幻象墙；
(3)压下6处的踏板，可打开7处的暗墙；
(4)8的宝箱中有"致命苞芽"法术卷轴；
(5)10、11可相互传送；
(6)将13的巨石推到底，可打开14的通道；
(7)16的两块踏板控制旁边的门；
(8)17有铜日钥匙，可打开18的门；
(9)压下21的踏板，可打开22的暗墙；
(10)23、24的传送点时有时无，趁23没有时迅速通过25可来到27，26的传送点可到其东方，回去时则可通过25；
(11)29的宝箱中有红宝石碎片；
(12)28后的传送点可传送到31；
(13)压下32的踏板后，依次踩过33、34、35的踏板，此时32的踏板可控制31南方的暗墙；
(14)38可传送到28；
(15)39、40之间有一个旋转180度的力场；
(16)42的西方传送点由其踏板控制，通过它可进入屋内；
(17)43有石爪钥匙，可打开46的门

## 十二、芦苇平原

走过老神木架起的桥，我来到芦苇平原。在2、4、5、6、7、8几处捡到几只小蝎子史卡拉克，还在3的宝箱中找到一份颇有实用价值的"毁灭仪式"法术卷轴。在1处的草丛中我遇到了一个神秘人物，从他那儿得知平原的出口在西北方。

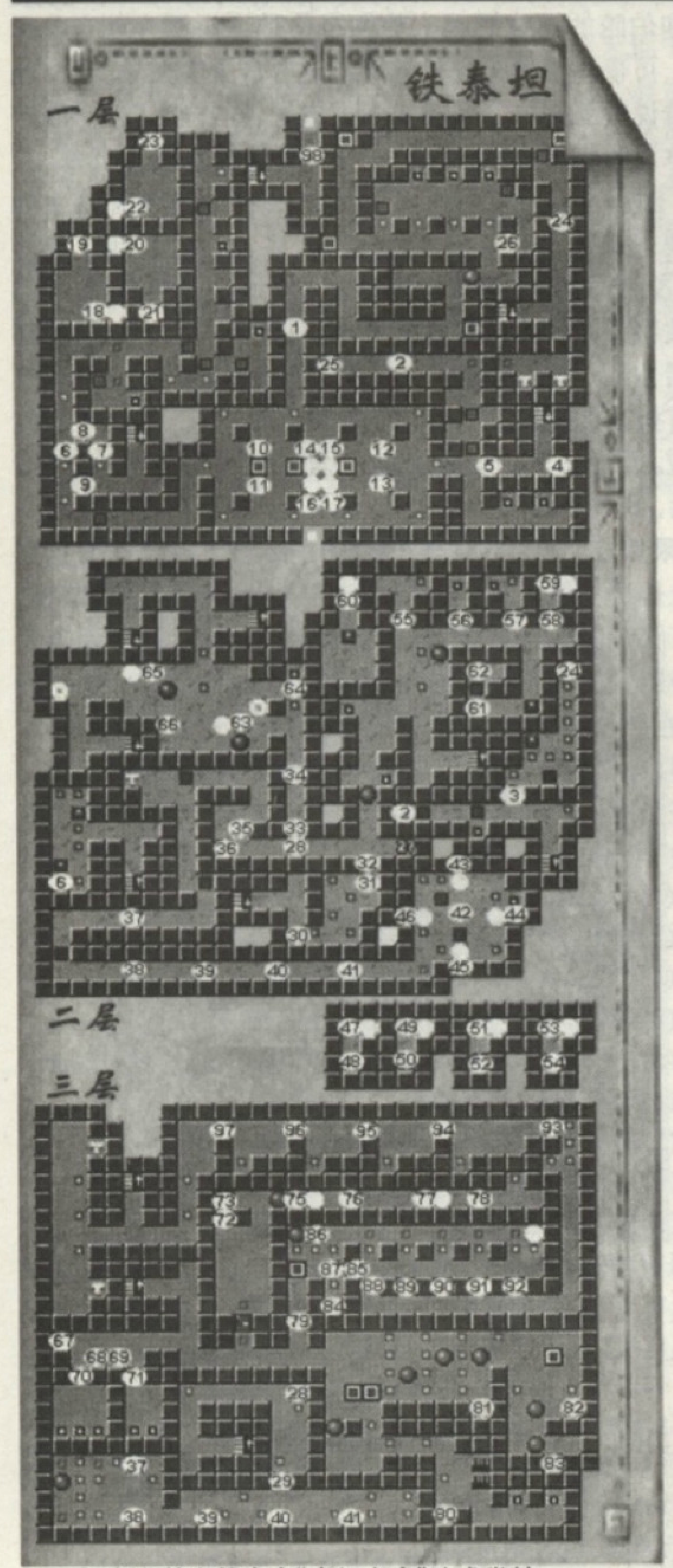



## 十三、铁泰坦

刚出平原就在岩浆区的一座桥上遇到了名叫金克斯和伯陀的连体兄弟，他俩自称是魔头派来驻守此桥的。可事实上魔头把任务交给这对蠢蛋实在是失策，他说着说着就把自己的弱点漏了出来，我当然"投其所好"地拿出小蝎子史卡拉克把他俩吓得从桥上掉了下去。

过桥后我顺利的来到铁泰坦。探索途中突然在1处发现一颗巨大的人头，足有一人多高，着实吓了我一跳。交谈后得知，他原是风暴大陆军的一名指挥官，被俘后被魔头施了魔法变成巨人，将这铁泰坦上下三层的路全堵住了，只有用魔法立方体才能消除咒语。刚好我包里有捡来的魔法立方体，于是拿出来使用，却没有任何反应。原来这里是非魔法区，必须先关掉它才行。几经周折后，我终于找到了位于25的开关，关掉后再回原处一试，果然成功了。不过只是将他的头缩小了，怎么看也配不上他那宽厚的肩膀！来到地下一层，压下61的踏板，拉下62的开关后，在34使用魔法立方体，使他那庞大的身躯恢复了正常。再来到地下二层，打开82的开关后，在79使用魔法立方体，使他的下肢也恢复了原样。获得自由的指挥官大笑着跑去，脚上的铁铐掉了下来，我赶紧过去拾起来，这一定就是恶魔章鱼所说的"很硬的铁"了。

(1)2、6、24、37、38、39、40、41为坑洞；
(2)3、26、29、33、35、72为幻象墙；
(3)拉下4的开关，可打开5的暗墙；
(4)压下7的踏板，可打开8、9处的暗墙；
(5)压下10、11、12、13的开关，打开14、15、16、17的传送点；
(6)14、18可相互传送；
(7)压下19的踏板，可关闭6的坑洞；
(8)15、20可相互传送；
(9)压下21的踏板，可关闭2的坑洞；
(10)17、22可相互传送；
(11)压下23的踏板，可关闭24的坑洞；
(12)拉下25处的开关，可关闭1处的魔法；
(13)27、36的踏板可控制28坑洞的开关；
(14)踩下30、31的踏板可打开32的暗墙；
(15)反复踩踏42，直到打开43、44、45、46的传送点；
(16)43、47可相互传送；
(17)44、49可相互传送；
(18)45、51可相互传送；
(19)46、53可相互传送；
(20)压下48、50、52、54的踏板，可打开55、56、57、58的门；
(21)59、60可相互传送；
(22)63传送到64；
(23)65传送到66；
(24)67、73、80、81、84的宝箱中有铁龙钥匙，可打开93、94、95、96、97的门；
(25)68、69的踏板控制70、71的门；
(26)75可传送到73、76；
(27)77可传送到76、78；




(28)83 的宝箱中有“泰坦之力”法术卷轴；

(29)先用巨石符像压下 85 的踏板可打开 86 的暗墙，再将巨石向西推一格到 87 使 86 西方的圆石向东滚，从而打开 88、89、90、91、92 的门；

(30)杀死 98 的信差可得“灵魂链”法术卷轴。

## 十四、泥沼区

从铁泰坦的北门离开，一直向北来到泥沼区。杀死 1 处的信差后，从他身上找到了一只召唤口哨。向东转过一道刀阵，我在 8 处见到一把被两只铁手紧抓着的黄金剑。这把会说话的神剑请求我帮它脱困，作为回报它将随我一起去对抗魔头。于是我倾囊而出，将六枚金爪放入 9 墙上的圆孔中，三枚金爪放入 10 墙上的圆孔。就这样成功地得到了这把号称能劈开任何事物的宝剑。在东北方的八个传送点之间转了半天，才从 18 的宝箱中找到了通行号角。来到 28 处，一棵长得极为奇怪的邪恶之树出现在面前。当我用剑砍它时，却连一点树皮也削不下来，难道这就是恶魔章鱼说的那种“寻常刀剑不能雕刻的木头”？于是我拔出新得到的黄金剑向着邪恶之树砍去。哈哈！这宝剑果然没有说错，我轻而易举地得到了最后一样法宝——邪恶木头，现在就差用这七件法宝做成装载深黑火山岩的箱柜了。

依靠在 41 所找到的理解钟鸣，使我能与 47 处的风之元素相交谈。从它那里学到了能使我避免一些陷井的“舞石风”法术。从北方的出口来到铁手顶端，远远地望见了邪恶堡，怎么过去呢？突然想起在刚进泥沼区时所得到的召唤口哨，于是我吹响了口哨。随着哨声，一匹火马出现在眼前，它载着我来到了邪恶堡的顶端。

(1)2、4、5、6、7、11、29、30、35、37、38、44、45、46 为幻象墙；

(2)3、42 处墙上有按钮；

(3)12 可传送到 13、15；

(4)14 可传送到 15、22；

(5)16 可传送到 17、20；

(6)19 可传送到 15、22；

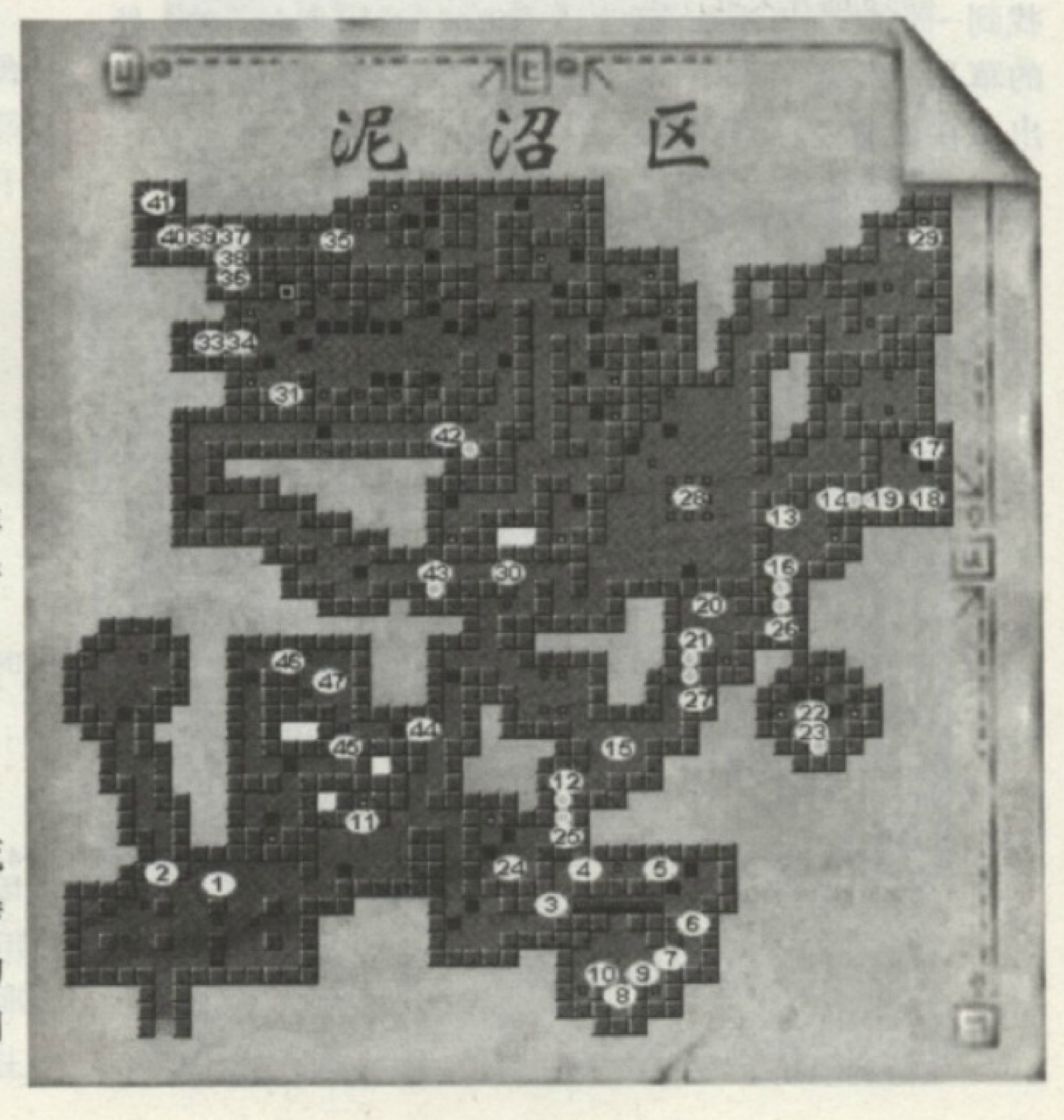
(7)21 可传送到 15、24；

(8)23 可传送到 15、24；

(9)25 可传送到 15、26；

(10)27 可传送到 15、20、22；

(11)压下 31、32 的踏板，可打开 33、34 的暗墙；



(12)压下 36 的踏板,可打开 39、40 的暗墙;
(13)42、43 可相互传送。

## 十五、火之山

来到邪恶堡,我从 4 的传送点传送后,再向东出门跳入一个空无门,便来到了火之山。我必须在这里找到黑节瘤这个人来替我制作箱柜。

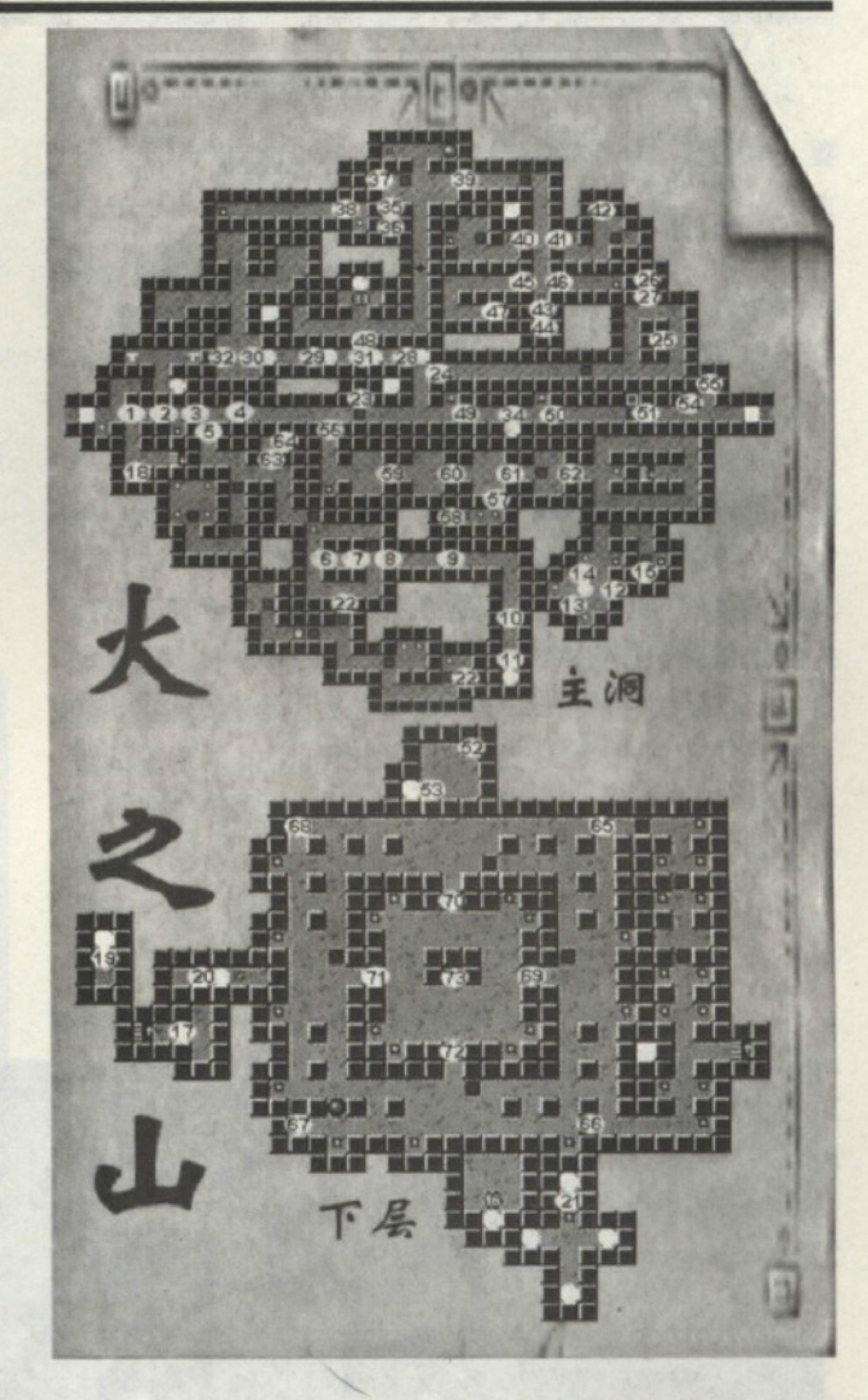
在 12 的宝箱中我找到的一本“交易日记”,从中得知,要想去火之山下层洞穴,必须要有符咒保护。我在 15 的宝箱中找到了这本书中所提到的火符,戴上它,便可毫发无损地去下层洞穴了。

在下层洞穴中央的 73 处,我找到了那个名叫黑节瘤的矮人族老者。当他得知我是为盗走魔头的魔力之源而来后,便欣然同意帮我制造箱柜。他一边唱着歌,一边将我给他的七件法宝一一加工。不一会儿,一个精制又充满法力的宝箱做成了。告别黑节瘤老者,我疾速奔向邪恶堡,目的只有一个——盗走“深黑火山岩”!

(1)1 的踏板可控制其前方坑洞的有无;
(2)2 的踏板可控制 3 前方坑洞的有无;
(3)3 的踏板可控制 4 处坑洞的有无;
(4)5、6、7、8、22、24、27、35、38、40、41、48、56、57、63 为幻象墙;
(5)在 6、7 之间有开启卷轴;
(6) 9、10 各有一个坑洞和一个 180 度的力场,可施“舞石风”法术通过;
(7)11 可传送到 12;
(8)13 处的开关可打开传送点 14;
(9)15 可传送到 9;
(10)16、19、20、21、53 可传送到 17;
(11)18 的开关可打开其北方的暗墙;
(12)22、26、32、42、47、58 处铁环,可打开 59、60、61、62 的门;
(13)压下 23 的踏板,可打开旁边的门;
(14)压下 25 的踏板,可关掉 26 南方的力场;
(15)28、29、30、31 之间可相互传送;
(16)33、34 可相互传送;
(17)36 的开关可打开 37、39 的暗墙;
(18)40、41 内的踏板控制 43 暗墙的有无;
(19)压下 44 的踏板可打开 45、46 的暗墙;
(20)压下 52 的踏板,可打开 53 的传送点;
(21)打开 54 的开关,可开启 55 的传送点;
(22)55 可传送到 1;
(23)64 可传送到 23;
(24)压下 65、66、67、68 的踏板,可打开 69、70、71、72 的门。

## 十六、邪恶堡

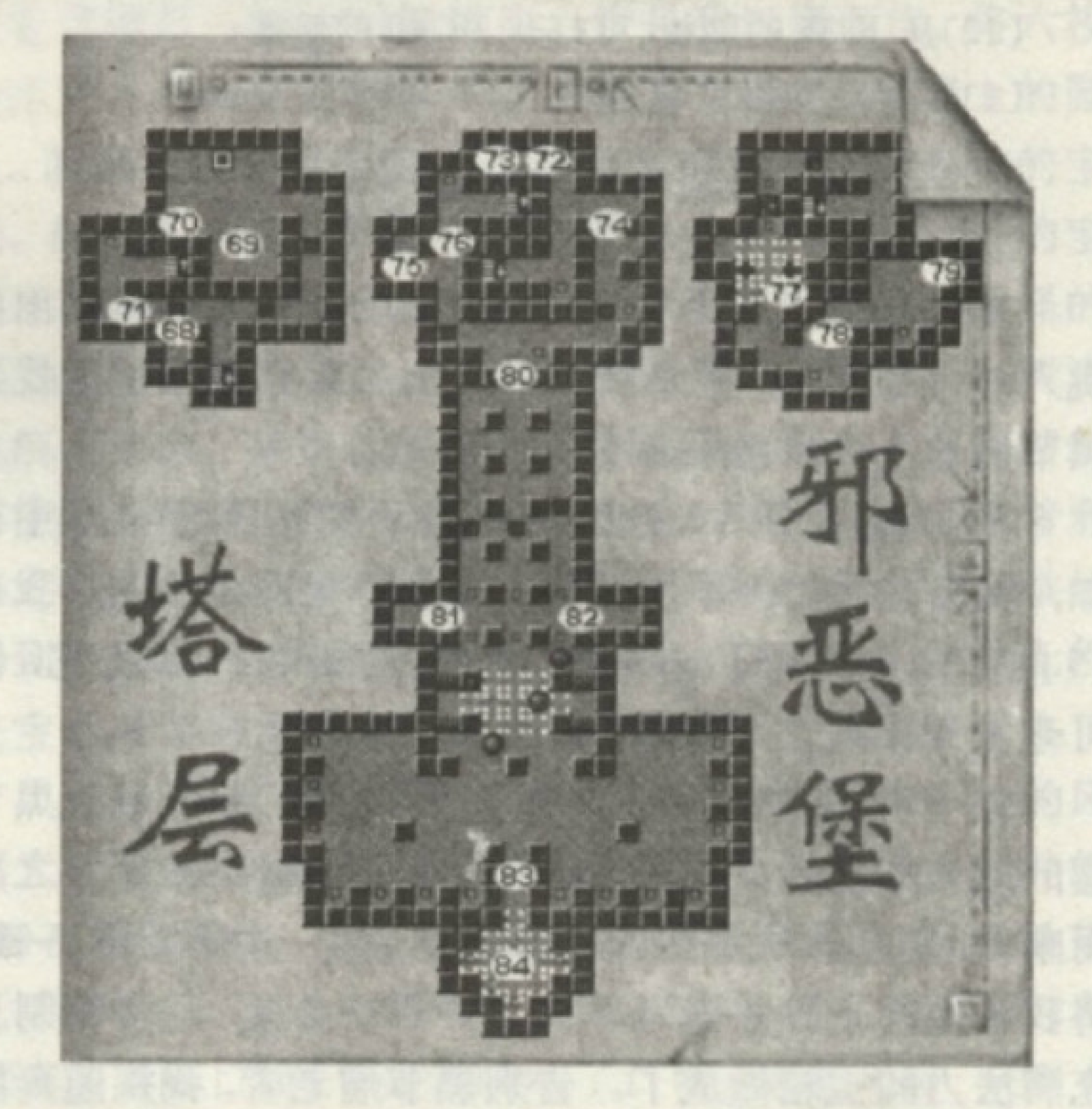
从火之山主洞穴的西方出口离开,我再一次来到了邪恶堡。一路恶战,杀到邪恶堡塔城的最深处。在 83 处,另一位战士达格诺斯被魔头手下最厉害的战将卡斯提蓝俘虏了。达格诺斯见我来到,出于好心要我赶快离开

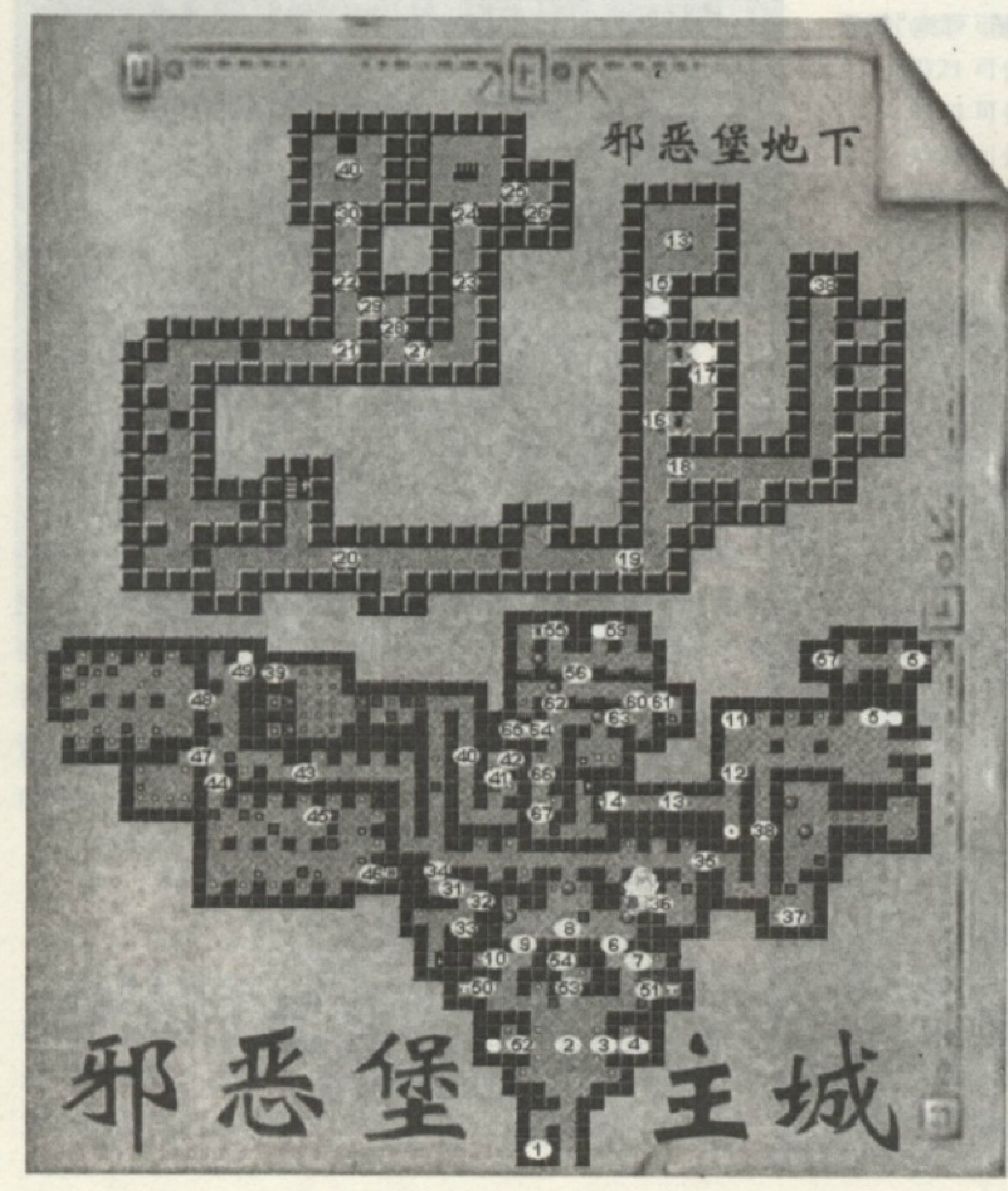



此地。因为卡斯提蓝身披魔头用深黑火山岩为他特制的盔甲,并身附魔法,据说没有任何武器和法术能伤害到他。在卡斯提蓝的不断威吓之下,达格诺斯忍不住心中的恐惧,无奈地屈服了。然而卡斯提蓝并没因此放过他,一斧结果了达格诺斯。可我并没有给他吓住,因为我手持的是象征正义与至高无上的黄金剑。当我的黄金剑洞穿了他的魔法盔甲后,他或许应该明白了“邪终不能胜正”这个千古不变的真理!经历千辛万苦,我终于在门后 84 的宝箱中找到了魔头的魔力之源——深黑火山岩,并小心翼翼地把它放入箱柜中。

(1)1 处的空无门可传送回铁手顶端;
(2)杀死 2 的战士得到金钥匙,可打开 3 的门;
(3)4、5 可相互传送。
(4)拉下 6 的开关,可打开 7 处的门;
(5)杀死 8、43 处的剑士得到钢环钥匙,可打开 44、48 的门;
(6)拉下 9 的开关,可打开 10 处的门;
(7)踩下 11 的踏板,可打开 12 的门;
(8)13、38 为坑洞;

(9)14 有珍珠蛇钥匙,可打开 53 的门;
(10)拉下 16 的开关,可打开 17 的传送点;
(11)17 可传送到 15;
(12)15 可传送到 18;
(13)拉下 18 的开关,可打开旁边的暗墙;
(14)19、20、24、25、28、30、61、64、68、72、81、82 为幻象墙;
(15)拉下 21 的开关,可关闭由 22 至 23 的传送机关;
(16)拉下 26 的开关,可打开 27 处的暗墙;
(17)穿过 28 幻象墙,拉下正对的开关可打开 29 的暗墙;
(18)拉下 31 的开关,可打开 32、33 处的暗墙;
(19)32 的开关没有作用,33 的开关可打开 34 处的暗墙;
(20)35、63、77、78 为开关;
(21)36 有月之钥,可打开 52 的门;
(22)37、45 有乌鸦钥匙,可打开 50、51 的门;
(23)39 有紫水晶钥匙,可打开 41 的门;
(24)42 有铜日钥匙,可打开 67 的门;
(25)压下 46 的踏板,可打开 47 的门;
(26)49 可传送到 2;
(27)54 可传送到 55,59 又可传回 54;
(28)56、60、62 可传送到 57,58 又可传回 55;
(29)压下 65 的踏板,踩下 66 门前的踏板,打开 66 的门;
(30) 设法将位于 69 的滚石推至 70 压下踏板, 从而打开 71 的暗墙;




(31)拉下 73 的开关,可打开 74 处的门;
(32)压下 75 的踏板,再拉下前方的开关可打开 76 的暗墙;
(33)79 宝箱中有金钥匙,可打开 80 的门。

## 十七、黎明之砧

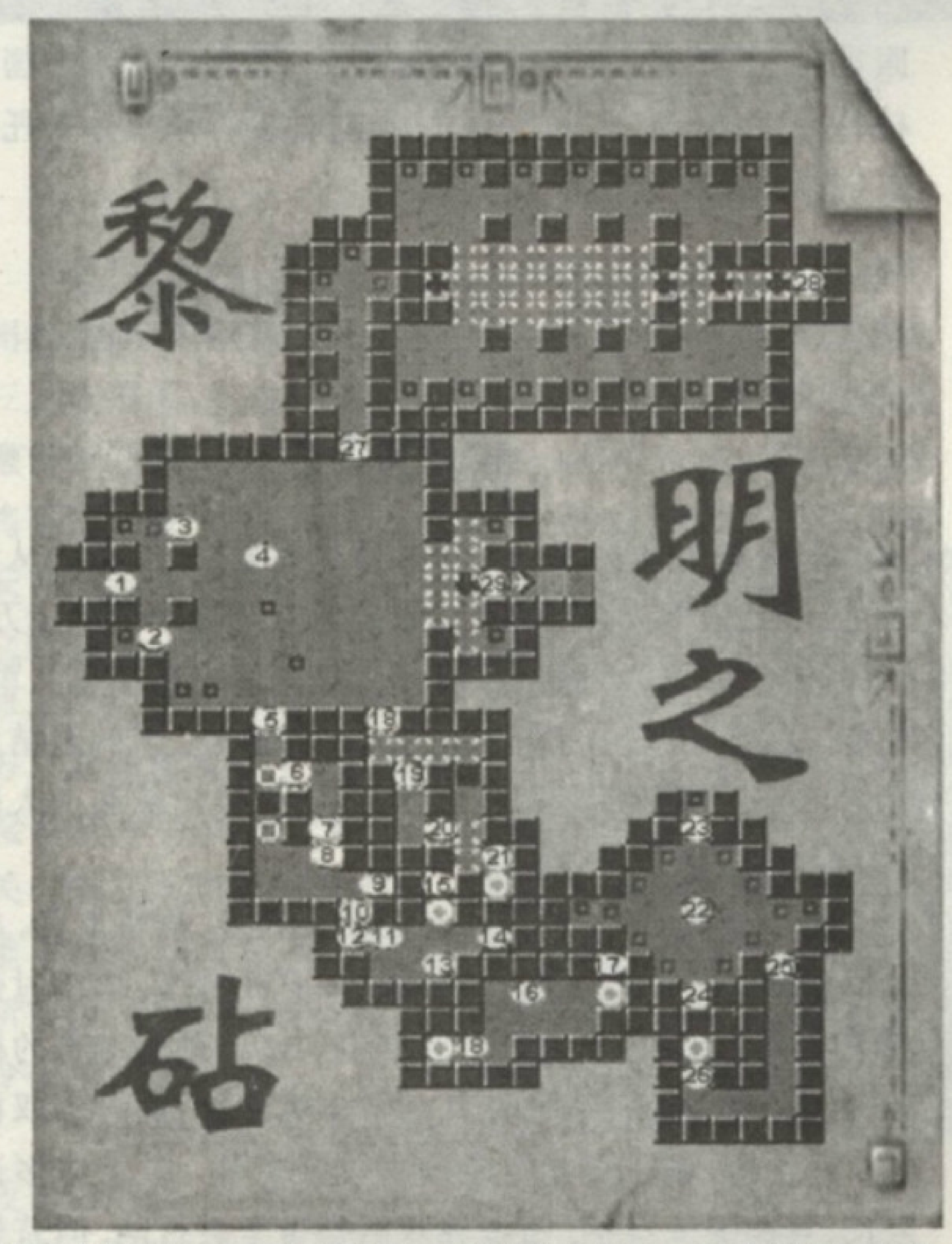
穿过火之山洞穴来到一片冰天雪地中,最终的目的地"黎明之砧"就在眼前。门口的守护者自称站在这儿已和"黎明之砧"一样久了,但他因长年累月的冰冻而失去了双手。于是我用天补术为他恢复了双手。作为报答,他为我打开了"黎明之砧"的大门。

进人"黎明之砧",却遇到了无影墙的阻挡,眼瞅着就是走不到想去的地方。我费了九牛二虎之力才摸索出墙上机关与地面压力板的搭配规律。

首先,扳动 1 的两处开关使 2 的滚石滚向北端再向南,从而开启 3 的隐形通道。再到 4 踩一下踏板开启到达 5 的隐形通道。穿过 5、6、7 的幻象墙推动 8 的巨石到 9,穿过 10 的幻象墙到 11 开启 12 的传送点。而后不断的来回踩 13、14 处的踏板直到开启 15 的传送点,再由 15 的传送点传送至 16。把 16 处的巨石推人传送点 17,由 17 或 18 传送回 11。然后把巨石推到 14,并用石块压下 13 处的踏板从而关闭传送点 12。到 4 再踩一下踏板开启到达 18 的隐形通道,穿过 18、19、20 的幻象墙由传送

点21传送到22。用石块压下十二点方向与六点方向23、24的踏板，再顺时针将一点钟方向到十一点钟方向的十块踏板一一踩过，从而打开由25至26之间的所有暗墙，并由传送点26传送至18，此时通往27、29的隐形通道已经打开。到28取来银杯，把银杯塞入29处大门左侧的洞中，出口的大门终于打开了。

我抱着箱柜走出去。啊！这就是“黎明之砧”！——在巨大的峡谷中，一道白色炫目的、圣洁正义的光芒直插云霄。只要把这装有深黑火山岩的箱柜扔下去，一切就都结束了。我兴奋地走到崖边，突然一股强大的邪气




从左侧袭来——大魔头！原来他早我一步守候在这儿了。他以高官厚禄引诱我，千方百计欺骗我，想拿回那箱柜。难道我会把这用无数代价得来的箱柜交还给他吗？但我自忖不是魔头的对手，而把箱柜扔向“黎明之砧”又怕不保险(可以扔一次试试，结局很糟心)。于是，我轻蔑地向魔头一笑，抱紧箱柜，转身一步跃下悬崖——我来了！黎明之砧！拥抱我吧！让我们一起粉碎这邪恶的魔力之源吧！……

黑暗过去了，黎明来临了。魔头及他的军队全被消灭了。大地复苏，百鸟歌唱，万物恢复了生机，风暴大陆重又溢满了和平的阳光。人们不知是谁解救了他们，但永远怀念那些为正义献身的人们！而娜鲁，她的灵魂已融入了正义的“黎明之砧”。在那冥冥的宇宙中笑看着她曾爱过，并且为之献身的故乡。

## 十八、笔者的话

1. 关于战斗：与敌人作战切不可原地不动硬拼。要攻击一下，无论击中与否都先退后一步，再上前一步攻击，如此反复，敌人几乎没有攻击机会。

2. 关于开门：开门的方式有多种。只要是有锁的门就一定有钥匙能打开它。有时你触动一个机关，它开启的门在远方，视野内看不到，这时你可以查看一下总平面图。

3. 关于迷宫：此游戏的迷宫与“仙剑”不同，不考你的直觉和记路本领，而是在迷宫内部耍些小花样。每个迷宫都有一张地图，随你的探索逐渐完善，你可以籍此知道还有什么地方没去过。因此过关的捷径就是把能去的地方都走遍，当有了完整的地图，你也见了该见的人，得到了该得的物，开过了该开的门。象转向板、滚动石、压力地板的组合搭配等对一个一般水平的RPG玩家来说应该不会太难。只要记住一点，地形越难走越是宝物汇集之地，你为解迷花费的力气定会获得相应的回报。此外走迷宫时一定要注意幻象墙(闪光的墙)，有许多秘道、宝物和人物就藏在其后，切莫错过。

4. 关于宝物：游戏中可得到许多宝物，有些宝物是可要可不要的，大可以扔掉，其它能用的尽量早早用掉，免得物品栏里一团糟。如果你有很好的耐心，也可以用捡来的布袋、木箱等把宝物分类装好，一样不丢，但应该注意，虽然背着三四百公斤的行李对玩游戏的你来说不会有任何影响，但可能会使游戏角色的体力迅速下降，因而在战斗中的表现也就……

5. 关于本文：本攻略是以娜鲁为主角撰写的，因此若选择其他主角，剧情发展会略有不同（比如选择其他主角时，秋分盘是从死亡之城外的娜鲁手中得到的）；地图中标号的顺序基本按照游戏进行的顺序编排；杀死敌人得到物品的标号是敌人大致的方位；坑洞的标号会出现两次，一是在坑洞所在的位置，另一是在坑洞下落以后所在的位置。

| 载体 | 光碟 | 系统 | DOS |
|---|---|---|---|
| 语种 | 中文、英文 | 类型 | 冒险 |
| 画面 | ★★★★ | 总评： | |
| 音响 | ★★★★★ | 85 | |
| 操作 | ★★★★ | | |
| 剧情 | ★★★★ | | |
| 娱乐 | ★★★★ | 晶合实验室 | |




## 楔子 煮酒论英雄

操曰："使君知龙之变化否？"玄德曰："龙腾云雾，升龙隐形，犹人得志而纵横四海，飞腾于宇宙之间，潜伏于波涛之内。"操曰："龙之为物，可比世之英雄。玄德久历沙场，必知当世英雄，请试指言之。"玄德曰："《刘伯温传奇》包含奇门五术之玄机，披露论古推今之预言，乃游戏史上最神秘的历史RPG，可为英雄？"操曰："'刘'剧情、娱乐尚可，画面、音响不行，难以服众，非英雄也。"玄德曰："《三国演义2》未出世即名扬四海二年之久，场面宏大，气势非凡，可为英雄？"操曰："'三国2'雷声大，雨点小，且其多项设计不合情理，大失世人所望，非英雄也。"玄德曰："有一游戏，跨越时空，统领群侠，号令江湖，快意恩仇——《金庸群侠传》可为英雄？"操曰："'金'推出之时确实令人兴奋，情节线索安排颇具独特之处，不过吾爆机已久，未曾留有深刻印象，非英雄也。"玄德曰："《新蜀山剑侠》、《魔岛大富翁》等辈何如？"操曰："此等碌碌小辈何足挂齿！"玄德曰："舍此之外，备实不知。"操曰："英雄者，吾刚进货不久，已卖出大半，其故事演绎气贯山河，写实漫画跌宕风流，乃当今游戏界最轰动之战略RPG，这就是《三国英雄传》。"玄德闻言，吃了一惊，手中所执光盘落地……

玄德此惊非为他故，只因自觉囊中羞涩，心中暗急，



眼见"孟德软件"近来生意日渐红火，酒未饮尽，《三国英雄传》已将售罄。玄德情急之下当机立断，取出孙权托他买《龙腾三国》之银两……

## 进程 重叙当年勇

### 一、桃园结义

东汉末年，朝政日非，十常侍掌握重权，但有不从者诛之，以致天下人必思乱。以张角为首之黄巾军四十万，其势浩大，官军望风而靡。幽州太守刘焉出榜招募义军，刘备、关羽、张飞应招而至，三人志同道合，于桃园结为兄弟。恰有马贩张世平、苏双贩马经过，提出欲和三人比武。

由于马贩不守"武德"，企图依仗人多，群殴取胜，故不可随意硬拼。应先消灭身边的张世平前军，再绕过张世平中军，直接将张世平三面围住，不让他有喘息的机会。抓紧战机打败张世平，其部下自然溃散。此时苏双在桃花林左侧，略加调整主动迎击苏双中军。注意应多让云长、翼德锻炼身手。击败苏双后得黄金数百两，但若想购入偃月刀、丈八矛仍略嫌不够，看来日后还得节衣缩食。

### 二、怒鞭督邮

刘、关、张三人自桃园结义后，起义兵于汤郡，破程远志、邓茂，解青州之围。克阳城，射韩忠、孙仲于宛城。因破敌有功，朝廷授玄德定州中山府安喜县县尉。到县未及四月，督邮至县。只因玄德于民秋毫无犯，未能贿赂督邮，督邮逼迫县吏，勒令其指称刘备害民。张飞闻讯大怒，率兵去找督邮算帐，双方在狭小街头相遇。

此时张飞手下已有多名棍手。督邮的中前军行动十分快，切记不要让敌军把路挡住。尽量把敌中前军拖在街道左半边，留一空档给张飞通过，使其避开敌军攻击，

直扑督邮。督邮的生命力稍高于张飞，所以需略备药草以防不测，击败督邮后即获全胜。



## 三、汜水关

张飞怒鞭督邮之后，刘、关、张三人缴还印绶，往代州投刘恢。后刘虞领兵往渔阳征张举、张纯，刘恢以书荐三人与刘虞。三人引兵平渔阳，刘虞表奏朝庭，朝庭赦免鞭督邮之罪，令玄德任平原县令。中平六年，灵帝崩，大将军何进被十常待谋诛，董卓招诱何进部下之兵，并招安吕布杀死丁原，废少帝而立陈留王。曹操借刀欲杀董卓，未成，奔回陈留，矫诏四方，共诛董卓。十七路诸侯会师汜水关讨伐董卓，刘、关、张三人同赴汜水关前。董卓部将华雄来寨前挑战，斩俞涉、潘凤等大将，关羽请令往斩华雄。

华雄的步兵是长枪队，攻击力较强，应小心避开。关羽的校刀手可缠住华雄的前军。关羽向左上角移动，华雄迎面扑来。云长以雷霆之势冲向华雄，数回合内斩华雄于马下。经此战关羽闻名于天下，有诗赞云长曰：

威镇乾坤第一功，辕门画鼓响咚咚。

云长停盏施英勇，酒尚温时斩华雄。

## 四、虎牢关

华雄被斩之后，董卓亲领十万兵驻守虎牢关，派吕布领三万大军于关前扎住大寨。王匡、乔瑁、鲍信、袁绍、孔融、张扬、陶谦、公孙瓒八路诸侯赶往虎牢关前迎敌。刘、关、张三兄弟随公孙瓒赶往虎牢关。吕布斩方悦、穆顺、武安国等大将，八路诸侯莫敢抵挡，刘、关、张三人挺身同战吕布。

吕布两侧的长枪兵防御力较强，可用我方校刀兵挡住，以防他们增援吕布。刘、关、张三人围住吕布轮番进攻，同时多备药材以解不测之危。另外，不要太靠近敌寨门，以免被门前强弓手射伤。

## 五、徐　州

虎牢关一战后，董卓火焚洛阳，迁都长安。王允巧施连环计，使吕布杀死董卓。董卓旧部郭汜等起兵攻入长安，杀死王允，劫持献帝，把持朝政。曹操父曹嵩前往衮州，途经徐州，徐州太守陶谦差都尉领兵护送，不料该都尉居然杀死曹嵩。曹操大怒，举兵报仇。陶谦使人向玄德求救，玄德自公孙瓒处借得赵云，出兵救援。

此战中于禁的枪手攻防均衡，一两个回合不能消灭。而于禁的左侧军相距较远，张飞可从左侧营房绕过直扑于禁，玄德率兵正面作战，与张飞成夹击之势。

## 六、白门楼

曹操亲领大军进攻徐州，玄德出兵救援。因吕布突袭衮州、濮阳，曹操回兵战吕布，徐州之围得解。徐州太守陶谦几次欲让位予玄德，刘备坚持不受。直至陶谦死后，玄德依其遗言，答应暂理徐州。吕布被曹操击败后投奔刘备，屯扎小沛，后乘玄德不备夺取徐州。玄德只好投奔曹操，与曹操合兵攻打徐州。

刘备进攻徐州右城，曹操攻打左城。由于吕布主力部队左移，右边只有少许兵力，刘备率军从中路云楼登上城墙，右可增援张飞，左可直取吕布性命。之后会师攻击张辽，张辽已受曹军重创，击败他不费吹灰之力。

## 七、千里走单骑

曹、刘合力攻破徐州，斩了吕布。曹操引玄德回许都，天子以玄德为皇叔。曹操专国弄权，擅作威福，玄德奉衣带诏讨贼。为达此目的，玄德藉机离开许都，回到徐





州。曹操因此领兵攻破徐州，刘、关、张兄弟失散。关羽为保玄德家小，暂归曹操，但云长心中始终不忘兄长，在得知刘备行踪后，即刻挂印封金，离开许都，千里寻兄，途中需过五关。

第一关有大将孔秀挡关。为保二嫂，云长纵马提刀迎战孔秀。两马相交，钢刀起处，孔秀尸横马下；第二关由韩福、孟坦把守。孟坦晃双刀来战关羽，此人攻击力较强，但终非云长敌手，孟坦军纷拥而退。韩福拍马上前，云长略加调整再战，韩福不敌，战不过三合被斩于马下；第三关大将卞喜，善使流星锤。此处地势有利于我方，在高处向敌军进攻，慢慢消耗敌军实力，最终杀卞喜过关；第四关王植、胡班挡道。敌骑军实力强劲，不可轻敌。宜用擒贼擒王之计，力战王植、胡班，不需顾虑敌前军，胜二将后过关；第五关主将秦琪，云长至此已颇具经验，斩他不在话下。这正是：

**马骑赤兔行千里，刀偃青龙出五关。**

**忠义慨然冲宇宙，英雄从此震江山！**

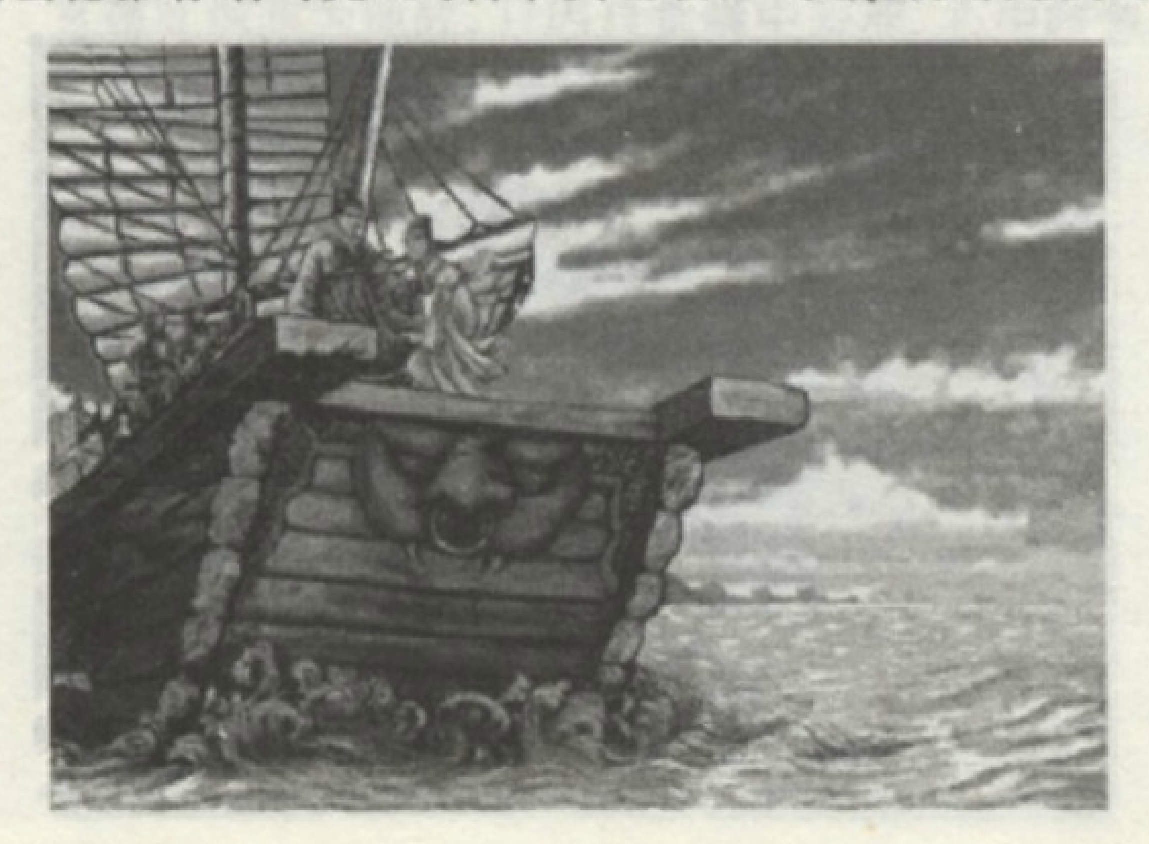
## 八、计袭樊城

刘、关、张兄弟重聚后，驻扎于汝南。曹操引军进攻，玄德弃汝南，投荆州刘表，刘表令刘备屯驻新野。玄德在新野得谋士徐庶。曹仁得知刘备屯驻新野后领兵前来攻打。曹军兵多将广，曹仁手下更有吕氏兄弟及李典。幸玄德新添虎将赵云。

由于山路狭小，曹军兵多优势难以发挥。可集张飞、关羽、赵云之兵力，守住路口，待敌军主将一到便轮番攻击。打败吕氏兄弟，直取曹仁。曹仁实力不济，只得引军败退。此时且慢得意，尚有敌将李典。若三虎将消耗过巨可退回调整，让玄德领兵进攻。休整后三虎将又复杀至，李典纵有三头六臂也难以扭转战局。

## 九、火烧博望坡

刘备打败曹仁后，曹操设计赚走徐庶。徐庶临行前向玄德推荐诸葛亮。刘备求贤心切，三次亲访卧龙岗，请





出孔明。曹操又派夏侯惇领兵杀奔博望坡。敌军来势汹汹，我军兵多将广，也有一拼。

敌前军有夏侯二将，我军赵云、刘封在左，关羽、关平居中，张飞在右，三路直逼路口。夏侯惇、夏侯兰自然不敌五员大将。战斗中若敌后军大量增援，可放火攻击，趁敌军自乱阵脚之机，向韩浩、于禁进攻。只要迅速击败敌各路主将，即可避免我军大量伤亡。

## 十、火烧新野

玄德大破曹军于博望坡，曹操亲领大军进攻荆州。此时荆州刘表病逝，次子刘琮即位。曹操大军将至，刘琮献城投降。曹操命曹仁、曹洪领军直逼新野。

此战敌骑兵众多，我军兵力较分散，难以力拼。许褚离我军较近，可使云长从背后袭击，翼德侧翼夹击。赵云离战场较远，当尽快赶来助战。击败许褚后，曹洪前军赶到，可暂退，待敌军靠近采用火攻。子龙绕过山路，直取曹洪，玄德大军压出，可再胜一阵。曹仁乃手下败将，胜之非难。

## 十一、长坂坡

玄德击溃曹仁、曹洪军后，携百姓逃往樊城。曹操分兵八路进攻樊城。玄德弃樊城，带民众渡江，逃往江夏，同时命云长、孔明快骑赴江夏求援，翼德断后，子龙负责保护老小。行不多久，于当阳被曹军追上。

此战敌军分左右两半，右边四员敌将必须在短时间内消灭，不然阿斗会有生命危险。左边五名敌将可暂时不理，只需张飞站在长坂桥上足以抵挡。杀退四将后，赵云调转马头直奔高地，同张飞联手迎击左路五将。正是：

**血染征袍透甲红，当阳谁敢与争锋。**

**古来冲阵扶危主，只有常山赵子龙。**

## 十二、赤壁之战

玄德自当阳脱险后，与刘表长子刘琦合兵于江夏。

江东孙权闻得曹操大军至襄阳，遂遣鲁肃往江夏探听刘备虚实。后诸葛亮随鲁肃至江东，舌战群儒，说服孙权与玄德联合抗曹。孙、刘联军使用反间计、苦肉计、连环计，制造时机发动火攻。

此战以曹军和吴军为主要战方，赵云、关羽、张飞协同作战。可让赵云引兵攻击张辽，张飞领兵增援，关羽率兵攻打张郃后调子龙、翼德助董袭攻打程昱，云长则从侧翼攻击徐晃、李典。之后与江东军合兵一处，共击曹操。击退曹操后，战局立时扭转过来，曹军兵败如山倒。在陆路上打败残余曹军，杀入曹军大寨。周瑜、黄盖的水军则火攻曹营。诸将杀入曹营后，击败许褚、文聘，即可大获全胜。

## 十三、取四郡

赤壁一战曹操大败，玄德趁机攻取南郡，袭得荆襄。随后领兵攻打零陵、桂阳、武陵、长沙四郡。

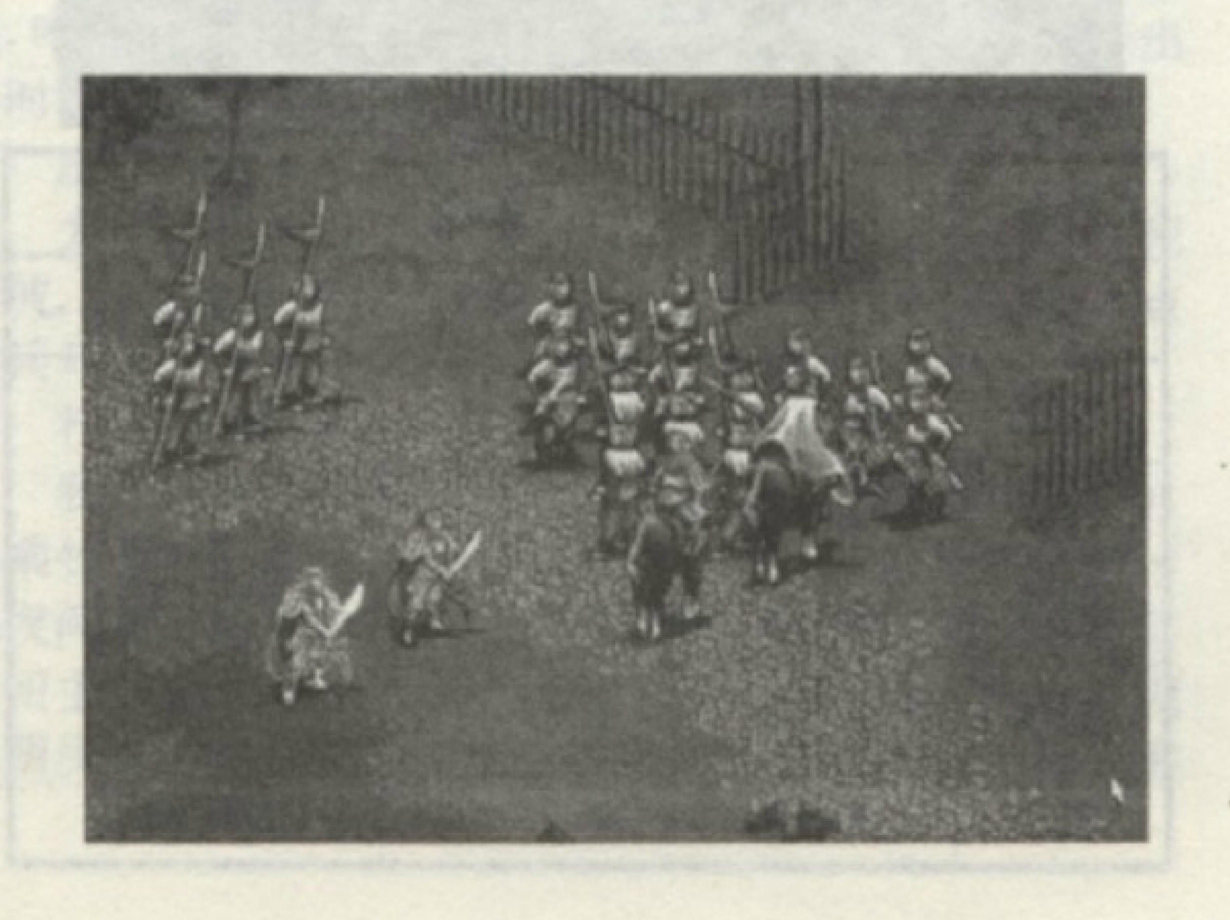
敌军四方而来，西有刘贤，北有黄忠、魏延，南有鲍隆，东有金旋。其中北方来敌实力最强，即使关羽出马也可能落败。可遣赵云攻打刘贤，然后从侧面袭击黄忠，关羽从正面出击，两路夹击，可将黄忠击败。中央地区派张飞把关，牢牢控制局势，待北方战斗结束，大军南下，可大破敌包围之势。

## 十四、刘备招亲

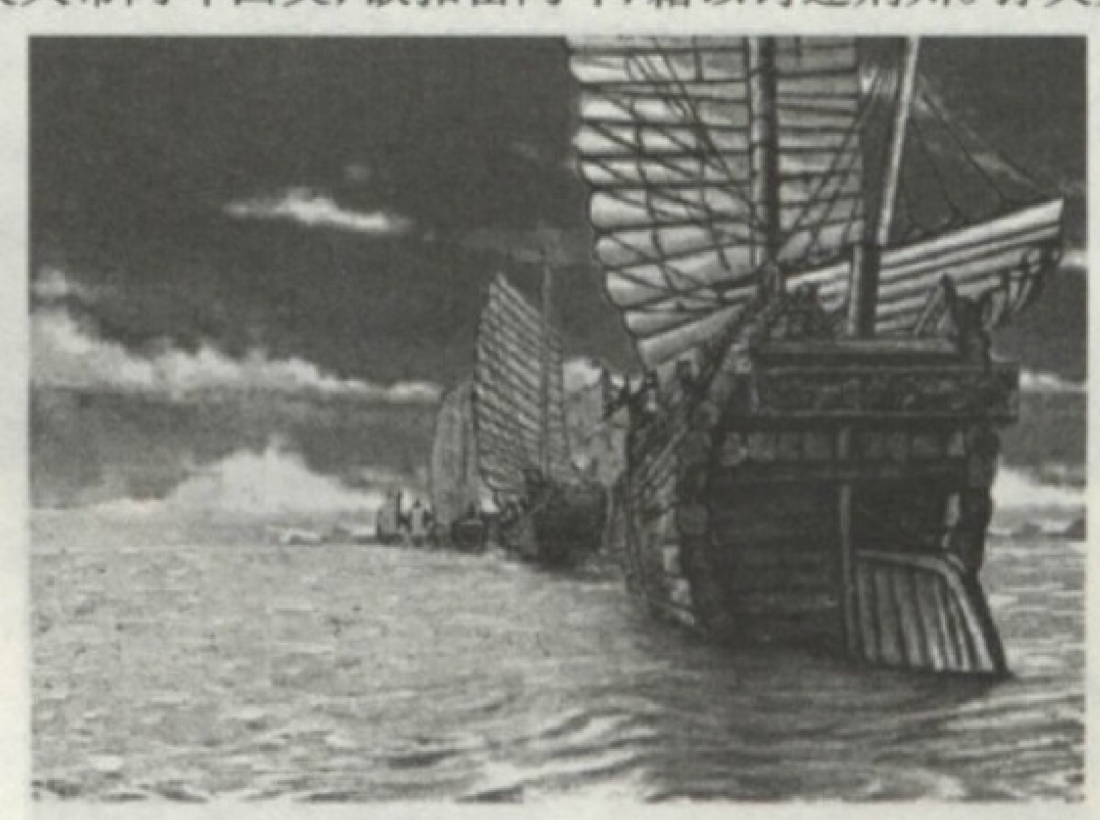
赤壁之战后，玄德占据荆州，孙权用周瑜之计，引玄德入吴招亲，意图要挟刘备交还荆州。孔明识破此计，施锦囊派上将助玄德带夫人逃离东吴。

此战可谓志在必得。东吴虽派出众多大将追拦孙尚香，但我方不仅有关、张、赵保驾，还有新收的黄忠、魏延断后。吴军有徐盛、丁奉在前，韩当、周泰居中，老将黄盖压后，三条战线实力均衡。吴军行军道路狭小，最易以火攻之，再加以大军压上，敌军再强也难抵挡。

## 十五、截江夺阿斗



西川刘璋探知东川张鲁欲起兵攻取四川，遂使臣法正向刘备求救。法正、张松因感刘璋暗弱，不能任贤用才，故力劝玄德趁此夺取西川。玄德领兵入川，驻扎葭萌关。江东孙权得知刘备入川，便使计诈称国太病危，要孙夫人带阿斗回吴，欲扣留阿斗，籍以讨还荆州。孙夫人中



计上船，赵云得讯，独驾小舟追上大船。吴使周善挡路，子龙枪挑周善，然孙夫人竭力欲带阿斗回东吴，赵云无奈，只得以武相夺。所幸赵云武功盖世，才得以夺回阿斗，未使孙权之计得逞。有诗赞赵云曰：

**昔日救主在当阳，今朝飞身向大江。**
**声震吴兵皆胆裂，气贯常山世无双！**

## 十六、取巴郡

刘备兴兵进军西川，中途受挫，向诸葛亮求援。孔明兵分两路入川，命张飞领兵走旱路，自走水道。

张飞率军攻至巴郡，老将严颜迎战。严颜手下长枪兵攻击力很强，但人数不多。只须避开枪兵直取严颜，战胜后巴郡垂手可得。

## 十七、葭萌关

张飞攻占巴郡后，与玄德、孔明会合。刘璋求助于张鲁，张鲁派马超抵御刘备。

马超、马岱在城下挑战，张飞出击。先快骑赶到马岱身边击败马岱，马超自然放马杀来。张飞战马超并无十足把握，所幸诸葛军师一语道破天机（SAVE/LOAD 大法?）。战胜马超后回马再奔杨柏，杨柏只有束手就擒。作战中要特别注意杨柏及其弓箭手，张飞后军应及时保护刘备和孔明。

## 十八、瓦口隘

刘备收服马超后，刘璋投降，刘备得西川全境。此后曹操克张鲁，平定汉中，取得东川，曹派大将张郃领兵来袭巴蜀。

此役张郃兵将寡少，张飞、雷铜合两人之兵力，挡住

张郃去路，以多打少，张郃不敌张飞之猛，惨败而归。有诗赞翼德曰：

桃园结义佐汉刘，安喜怒发鞭督邮。
虎牢关前声先震，长坂桥边水逆流。
义释严颜安蜀境，智欺张郃定中州。
神勇罕及唯翼德，《英雄传》上威名留！

## 十九、天荡山



张郃败于张飞后，丢失瓦口隘，欲带罪立功，领兵攻取葭萌关。黄忠前往救援，曹操使夏侯渊出战黄忠。

黄忠、严颜两员老将率盾甲兵、弓弩手与夏侯尚、韩浩的骑兵相遇，而南面还有以曹将杜袭为首的敌兵。夏侯渊、张郃率军占领山坡，地势上有一定优势。黄忠、严颜等只需堵住路口，待曹军杀出，各个击破。夏侯渊、张郃实力很强，黄忠、严颜单兵作战恐不能胜，故应避其锋芒，采用诈降、火攻之计来消灭他们。

## 二十、取汉中

曹操屡次挫败，不肯罢手，复遣大军来取汉水，命徐晃为先锋，意欲决战。刘备派赵云、黄忠出兵迎战。

此战中，敌主将徐晃杀在前面，副将王平紧随其后。注意王平的投石车十分厉害，须小心提防。黄忠领兵左出，赵云率兵右出。两面夹攻，敌军背临汉水，焉有不败之理？

曹操取汉水不成，退守阳平关，庞德率军杀出，赵云、黄忠诈败。许褚引军回城路遇张飞。魏延于东门外截住曹彰，等庞德率军杀出立刻回马，挡住庞德去路，庞德虽勇，也难抵两员虎将。张飞击退许褚后，引兵赶到城门前，埋伏右方。吴兰率军埋伏左方，只等夏侯兰出城受死。众将各自完成任务后，汇集阳平关口，一起杀人城中，捉拿曹贼。

## 二十一、大结局　进位汉中王

刘备历经长年奔波和无数战役，终于夺取了汉中，文武官员共推玄德为帝，然玄德不肯。孔明进言曰："今天下分崩，英雄并起，各霸一方。主公平生以义为本，未肯便称尊号。今有荆襄、两川之地，可暂为汉中王。"玄德再三推辞不过，只得依允。

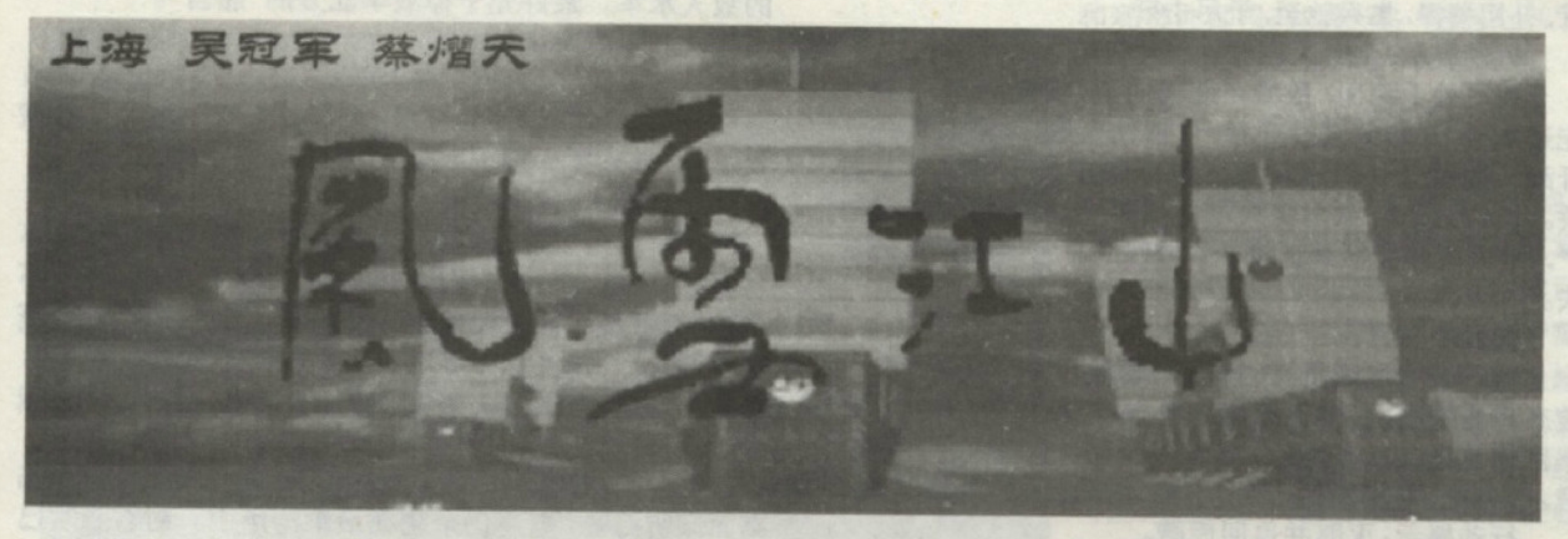
建安二十四年秋七月，顺应天意民心，玄德进位汉中王。随即重赏众将，分封战友，开仓赈济，百姓欢腾！

## 余韵　英雄无觅处

数日之后，玄德率关张二人来到"曹孟德软件专卖店"。操见备人，忙笑曰："多日未见，快坐下小酌几杯。"玄德曰："上次汝介绍之《三国英雄传》，吾与二弟、三弟及诸友奋战多日，倚仗高人孔明之修改妙计，终已爆机——完成大业。只感觉到画面非凡，音乐脱俗，但游戏性尚有不足，且无武将单挑，弄得我二弟、三弟好不扫兴，汝却将其捧到天上，称之为当世英雄，使吾一时冲动，做出有负我大舅子孙权之举，汝岂非存心戏吾？"操冷眼瞥见关张二人已作捋袖磨掌之势，而自己亲信——店员张辽、许褚已外出进货，徐晃、张郃等尚各自于家中"攻关"，不由心中略慌。然毕竟不愧为一代奸雄(奸商?)，面色不改，捋须大笑曰："使君差矣，岂不闻长江后浪推前浪？GAME界更是日新月异，使君闭门鏖战之数日，早已一代新人换旧人。""哦，愿闻其详。"操点指身后新贴巨幅海报曰："当今之世，新秀并起，真正堪称'英雄'二字者，唯《封神演义》耳！"玄德闻言不禁猛掏衣袋，半晌之后摸出本月阿斗之奶粉钱……



| 载体 | 光碟 | 系统 | DOS |
|---|---|---|---|
| 语种 | 中文 | 类型 | 战略 |
| 画面 | ★★★★ | 总评：81 | |
| 音响 | ★★★★ | | |
| 操作 | ★★★★ | | |
| 剧情 | ★★★★ | | |
| 娱乐 | ★★★★ | 晶合实验室 | |




词曰：

试看海防风云，几多浪淘激石。江山战火重燃起，电闪与雷鸣，愁云深似海。日月不出天昏暗，明庭末路气已衰，四方贼寇乱中原。兴亡如脆柳，成败类虚舟。有勇者无数，亡者无数，更有败逃者无数。刹时战舰下云海，巨浪冲天拦烽烟。倭匪顿无路，欲求海王助，风飘雪雨为天阻。备待才人登城楼，青毫挥举平海寇。

## 楔子 风飘雪雨乱江山

明朝末年，中原沿海时有海寇入侵，宁海陷落，闽浙良善百姓受其侵扰，几无宁日。地方官奏请朝庭遣兵平盗，奈何明庭气数已尽，四处流寇群起，饥荒兵变不绝。

有号称“风神水吉”(丰臣秀吉!?)者，屡次来犯。官兵难敌群盗，百姓自组乡兵水师奋起抵抗，欲与海贼作一死拼。

## 正章 笑谈渴饮寇匪血

自古沿海风平浪静，生活安宁。然海寇趁时局不稳，人心涣散之机，将战火引入中原。乱世自当出英豪，成败之论已被载入《乱中日记》。

**戊子年八月二十一日：**

二十万寇匪入侵，宁海陷落，生灵涂炭。南直巡抚亲督精兵死士八万欲阻击寇匪于宁波。汝闻讯，速整编余部往宁波助战。

行动提示：保城池，夺回北村。

我部残兵回归，汇合于主城。卖出木材、铁材，以作军费增强兵力。新兵以弓弩手为主。日间敌主城兵力较强，唯夜间偷袭方可各个击破，击毁敌主城即可凯旋。出击时须留守数名兵士，以防敌军小规模袭击。

**戊子年八月二十五日：**

太子至江浙访查民情，遇兵乱，八万官兵尽皆战死宁波，因退走黄龙江。贼人围江欲陷太子，汝闻讯，连点拨兵马营救受困圣驾，并阻犯余姚之寇。

行动提示：护太子圣驾、保余姚。

我部所处位置极为不利，应先利用军所增强兵力，后乘竹筏渡江将敌人的两艘竹筏击沉，并击毁敌军船。趁夜间攻打右上方敌主城，保证通往余姚之路无敌匪，再回主城向北寻找太子。因敌散兵时有出现，所以必须探明所有地形以加强警戒，只要将太子送至右下角标有红色箭头的地方，即可顺利过关。

**戊子年八月二十六日：**

昨日，官兵陆战大败，沿岸尽为寇匪所取。小卒从江中来报，见满江俱是匪船，兵马纷纷而渡，江中小岛孤悬，已入匪囊。汝闻讯，即令左右兵士伐木，以藤贯之，并亲率水路副将拒敌。

行动提示：保水军、驱匪出岛。

先建“船宫”，加紧赶制竹筏。分兵至小岛海滩边以防敌水军进攻，特别是右上方和左下方，只有夺得这两块兵家必争之地才能控制整个水路。小岛被丛林一分为二，敌军在岛东南部，唯有走水路才能夺回小岛。我方水军可从两面登陆夹击，把制造出的火炮放在竹筏上，其射程远，攻击力较强，利于登陆作战。消灭岛上敌军，毁掉敌军主城便可夺回小岛。

**戊子年九月十日：**

我军擒拿贼船数百艘，杀贼无数。贼余党恐遭围困，日久粮尽，遂集结陆上主军，欲猛犯浙东。汝闻之，加紧征兵集饷，留漕粟，出帑金，速谋平贼。

行动提示：痛歼贼寇，训练士卒。

此战关键在于先防守后反击。初始我军士兵甚少，须加紧建造“军所”，以图增兵防守。南门敌匪进攻频繁，初期应重点防守，待达到一定兵力，再往南杀出城去。敌军火炮十分猛烈，必须派火箭手先除之。南路敌军虽强但较为分散，待我方军士达到敌军两倍时便可进攻敌南部主城。进攻时可分出部分兵马由西门出城往南杀。之后两路会合一起向西边的小桥前进。此时左下角我军增援部队已到，可东、西两面夹击敌匪，敌军大本营不难攻破。

**戊子年十月：**

浙东山地道路险隘，贼结踞其中，并会合四方残匪，其势日壮，人心惶惶，官府告急，汝闻之，将兵击之。

行动提示：破贼寨，尽毁其巢。

敌巢分散各处，南部、东西方向都有敌匪。贼寨也十分隐蔽。可派一些小卒四处走动，了解地形，在中路只需派一些弓弩手、火炮手驻守，敌匪便不会大规模进攻。而后集中骑兵、步兵自东南方杀去，连续破掉敌军三个巢穴便可凯旋。

**戊子年十月十五日**

贼寇围江之势未解，危及中原漕运。汝闻之，广纳民

壮，补用精悍，集兵驰至，予尽击歼。

行动提示：化围灭寇。

我军处于西面，敌城正北而面南。我军攻击敌匪须先过木桥，对岸敌军有守备，可依仗火炮、火箭之类迅速歼敌。而后守住对岸桥头，保证我军将士全能安全过桥。北面有散匪，派出骑兵可一扫而光。城南敌匪防守较严，抢占主城会损兵折将，从城西进军可避免较大的损失。

**戊丑年二月：**

贼犯掠浙江诸州县，搜括库藏百万计。汝集兵于宁波东海普陀诸山，夜遣副将率精旅，疾驰攻敌，并命水师率巨舰支援，以火焚之。寇猝不及防，仓皇夹带库藏四逸。汝闻之，亲率精锐，尾击不舍，欲截回白、锦、金、绮。

行动提示：灭匪并追回库藏。

此仗关键在于扼制水上敌军，应尽快赶造舰船。陆上可派一队士兵从北方行动，消灭所有敌散兵，然后守在那里，以抵挡常在北岸登陆的敌军。在掌握了制海权后，渡江登陆，宝藏就在中部丛林中，切记不要贸然向宝藏进击，应先消灭岛上所有敌军后再去寻宝。

**戊丑年二月十五日：**

汝一日夜克三匪巢，残匪星夜败走，泊于柏嵩湖。汝闻之，疾引一万五千人，登柏嵩岭，俯瞰贼巢。自言：以德报怨，何以报德？数万生灵涂炭，岂容一贼浪走哉！

行动提示：星夜起舟伐敌。

我方主城在左下角，有一支部队位于正北。敌船只主要来自右下方的“船宫”，所以应首先派水军毁掉敌“船宫”。控制海上主动权后，便可运大部队过河歼敌。

**戊丑年三月二日：**

贼寇穴于海中东碇屿，以为汝军无可奈何。汝得效死壮旅数千人，赶制戈船，精训水师欲强攻之。

行动提示：精练水军，破贼岛窟。

本关敌占据岛中，右下角、右上角也有敌军，所以应先派水军占据水路。岛中黑暗一片，不可贸然进攻，需派兵引出炮楼和主城方可。然后调集船只在岛左上方炮击敌主城，片刻之后敌军就不支而溃了。

**戊丑年三月五日：**

匪粮尽，欲走，复遭我军阻击。矢石交锋后，掳我多人，囚于城西、南岛处。匪寇凶残，因恐被俘将士命在旦夕，副将追兵未敢发。汝闻之，密令奇兵突袭。

行动提示：拯救人质，破贼。

此次行动是以救人为主，须水战登陆，所以还要大量制造竹筏。在我军的下方就有一囚困人质处，在江对岸的上、下方还各有一块围困人质的地方。攻打下方较易，上方敌炮楼有远程大炮，一般靠近只有送死，所以必须调遣大量的炮手、重骑才可攻破此关。

**戊丑年三月八日：**

残贼合兵数万，踞广东桐乡而不退。汝闻之，密授四方诸将，欲养全力，收功一举。誓言余贼不退，祸根不除！

行动提示：毁敌台，夺桐河两岸。

我部拥有水、陆两军，但兵力有限。西南为陆军，正北为水军。敌军分布在西北和东方，敌台也汇集于这两块地方。西北方敌军兵力不强，水陆联攻即可拿下敌台。应注意确保我方水军兵力的优势，以应付随时出现的敌人水军。最好先干掉敌军北方的“船宫”。

**戊丑年三月十日：**

汝亲率大军，直捣贼巢。自东、西、北三面以炮火攻之，焚死贼寇不计。汝持刀督战，擒贼就阵斩首。贼首藏伏于沟，各路兵马重重围困，欲尽归罗网引斩。

行动提示：剿灭敌巢

我军立足未稳，敌匪便大举进攻。陆路面积较小不易建造“军所”，只宜造炮防守。东边“船宫”必须保护，不可被毁。此战可用战船炮击敌岛哨楼、战船。然后以竹筏渡主力过江，抢占北方陆地。同时派战船守住北方小桥，以防敌军增援。桥左方便是山崖，敌巢便在于此，可将炮兵置前，弓箭手在后，直捣“黄龙”，凯旋之时将来矣。

历经数战，风雪已停。独立山脊，夕阳映照海天。临高而倾听海音，炮声仍余绕在滚滚涛声中。封官领赏已不重要，望壮丽江山尽被烽烟遮挡。腾腾狼烟中尚不知又有多少外寇窥伺我锦绣河山，还不知需多少大好青年壮烈折腰才能换回再一次的暂时宁静！此时方悟“落后就要挨打”之深意。数百里的海岸终于平静下来，旭日东升之时，我天朝大国又将是何命运？……



## 后记

时下即时战略游戏可谓势头正盛，《风雪江山》应是中文即时战略的第二作（第一部作品是《一线生机》），虽尚不能与国外经典大作《命令与征服》及《魔兽争霸》系列相比，但从中也可看出制作小组不少用心良苦的创新之处——比如添加了天气、风向的变化，会影响航行及投射武器的威力；白昼与黑夜的交替，会影响视野的大小及敌防力的大小；把商业期货交易引入即时战略游戏，允许买卖所有物品，玩者可利用差价炒作一番等等。继《风雪江山》之后，还有多部中文即时战略游戏正在紧锣密鼓制作当中，有的已接近发行之日，相信必能给国内玩家带来新的惊喜，让我们拭目以待！

| 载体 | 光碟 | 系统 | DOS |
|---|---|---|---|
| 语种 | 中文 | 类型 | 战略 |
| 画面 | ★★★ | 总评：69 | |
| 音响 | ★★★ | | |
| 操作 | ★★★★ | | |
| 剧情 | ★★★★ | | |
| 娱乐 | ★★★ | 晶合实验室 | |




江苏 Majic 北京 焦天恕

这是一群不幸的小人，他们的海船在一场无情的风暴中搁浅在一座荒芜的小岛上，船体已破烂不堪，无法继续航行。望着四周茫茫无际的大海，小人们已经没任何退路，怎样才能回到家乡呢？小人们几乎绝望了。就在这时，他们的船长——也就是你，重新鼓起了勇气，召集起所有的小人，要在这孤独的世界里重新开拓出一番事业。虽然不知道未来会是怎样，但你回归家乡的信念仍无比坚定。小人们在你的率领下，营造起自己的城堡要塞，开辟出大片的良田沃土。终于有一天，小人们惊喜地发现了一座古代遗迹，它拥有时空传送的能力，于是你毫不犹豫地率领所有小人跨进了这时空之门。然而出现在眼前的并不是美丽的家乡，而是另一座荒岛，这里也有一座遗迹，但却被凶悍的土著人掌握着。这一切丝毫没有减弱你回家的信念，小人们在你的号召下又重新振作起精神，为夺占遗迹，早日回家继续作不懈的努力。当最终的胜利降临后，你和你的小人们又跨进这第二道时空之门，然而出现在眼前的仍是一片荒凉——这还是一座荒岛。这里也有一座遗迹，而掌握遗迹的土著人比上一座岛上的更加凶狠，但你和你的小人们仍没有灰心。你常这样对小人们说：无论前途还有多少坎坷，无论未来将有多少困难和危险，只要我们没有踏上家乡的土地，我们的奋斗就没有终点！

本游戏是BLUEBYTE公司继1994年推出《工人物语》引起轰动后，于1996初制作的第二代作品，自然比一代更为精采——除拥有上一代游戏的所有优点外，还支持640×480到1024×768解析度，画面精美细致，还有局部放大功能。游戏允许玩家在计算机的两个串行口上各接一只鼠标，用两个鼠标驱动程序分别驱动，在游戏的FREE GAME选项中让两名玩家直接展开对战。另外，游戏还带有一个CD播放器，玩者可在游戏中指定播放自己喜爱的CD音乐。总的来讲这是一个耐玩度和观赏性都很高的游戏。笔者在以下几个方面略有心得，愿与大家共享。

## 一、游戏操作

1. 鼠标操作：用鼠标点一下空地，会显示出这块地能建哪种类型的建筑物；在我方某一建筑物上单击左键可显示这座建筑的当前状态，包括所需物资及生产率等；在敌方某军事设施（兵站、城堡等）上单击左键，可显示这时我方能攻击此军事设施的兵力，还可选择派多少兵前去攻打；若按住右键不放，则可向八个方向拖动地图。

2. 键盘操作：虽然本游戏可用鼠标完成所有操作，但若配合键盘，可使操作更加简洁，具体如下：用方向键移动地图；“S”和“C”键分别显示建筑物的名称和生产率；“V”键加快建设速度；“H”键可立刻返回总部；“B”键跳回上一次鼠标所指的位置；“I”键显示总地图；“P”键暂停游戏；“F1”和“F2”键用于存档和取档；按一下空格键可显示当前地图上各个地方能建哪种类型的建筑物，再按一次则关闭此信息。

3. 游戏中有如下功能菜单：

DISTRIBUTION OF GOODS 调节物资分配比例，比例大小直接影响物资的生产及矿石开采的数量。

TRANSPORT 调节物资运输的先后次序，放置在同一处的物资越靠前者越优先使用。注意开始时应把木材、石料放在前面。



TOOLS 调节工具制造数量比例，选择优先生产何种工具及产量比例。

GENERAL STATISTICS 显示各个玩家的综合国力比较及发展趋势。

MERCHANDISE STATISTICS 显示物资生产的时间曲线。

BUILDINGS 显示拥在及未建成的建筑物数目。

STOCK 显示玩家的总贮存量，包括正在使用中的物品。

PRODUCTIVITY 显示生产力的时间曲线。

MILITARY 调节并显示军事力量。注意应将人员

调到最大，盾牌和剑的生产应采取相同比例，军力分配应将内部和中部调小，而外部调到最大，以利于防守和进攻。

## 二、生产建设

游戏中共有五类建筑物，它们只能建在适合的地方。不过可建大型建筑的地方也可建中、小型建筑，可建中型建筑的地方也可建小型建筑。其中总指挥部(HEAD QUERTERS)是每一关开始就有的，并且不能重建。它是小人们的安乐窝、大本营，一切都要从这里开始。另外四类是小型建筑物、中型建筑物、大型建筑物和矿场，详见附表。

用鼠标左键单击总指挥部、仓库或码头，可以看到显示各种物资储备量的菜单，其中最重要的是食品。如果食品供应不足，小人们就会饿得干不了活。当用鼠标单击储备菜单中的物品时，该物品就会被取出送走。

总指挥部的一个重要作用是造兵，而小型建筑和矿场的主要作用是生产原材料。本游戏中只有树木是可再生资源，建一栋植树屋便可有用不完的木材。不知为什么在这里砍树的速度比种树慢（俗话不是说“砍树容易种树难”吗?)，因为有这个“特点”，所以你必须在植树屋周围建两栋伐木屋才能保证供需平衡。当发现原木储备充足时，应立即让植树屋停工，免得林木面积过大，影响其它房屋的建设。在游戏早期，如果树林较多，有大量野兽的话，可以建个狩猎屋，但注意不可多建，因为野兽很快就会被捕完，且不会再繁殖。在靠水的地方建渔场是直接获取食物的方法，因为鱼可直接食用(广东生鱼?)，而猪、小麦等都需进一步加工才能吃。渔场可以多建，但两个渔场不要靠得太近。

中型建筑物的主要作用是对原材料进行深加工。木材加工厂可以把原木加工成木板，供建筑使用；冶炼厂可把铁矿石炼成钢，钢是制造武器和工具的原料；铸币厂可把金矿石炼制成金币。而冶炼厂、铸币厂和武器制造厂都需要煤矿提供大量的燃料。磨坊是加工小麦的地方，由它生产出的面粉被送到面包房做成小人们爱吃的面包；啤酒厂可用小麦做出醇香的啤酒。由于面包房和啤酒厂都需要水，所以附近最好有个水井。因为只有生产出了啤酒，才会有人愿意去总指挥部应征当兵，所以啤酒厂应在早期就建设好。

大型建筑物的建设时间长，但作用巨大。农场一定要设在空旷、靠近水井的地方，这样才能取得最大的利用效率，应注意适时多建农场。猪圈和驴厩都需要小麦和水。猪养肥后可送到屠宰场制成火腿，而驴是最快的交通工具。

## 三、交通管理

在每幢建筑物的前面都有一杆蓝色的旗子，可以用路把它们连起来（用鼠标点一下旗子，弹出菜单后使用里面的铺路图标)。在路中间也可以插旗子，旗下会站一个人，他负责接转往来的货物，以提高运输效率。如果这条路的交通格外繁忙，还会有一头驴子前来帮忙（当然你得先有驴厩)。因为所有的原料一般都需先运回总部或附近的仓库后再做处理，所以当发展到一定程度时，应在远离总指挥部的生产基地或矿井附近修建仓库，然后依具体情况在仓库周围修建加工厂，这样可节省大量



周转时间。道路在使用一段时间后就会变成干道（变黑)，非常繁忙，会有货物堵塞的情况发生，这时最好在路上多插几面旗子，增加转运人手。但倘若人手已经多得不能再加了，而仍有“堵货”的事情发生，那么只有再修一条新路，应注意新路尽量修在交通不太拥挤且离总部或仓库较近的地方。另一方面让“堵货”点附近正在生产不甚急需货物的厂房暂时停产，也是一种解决办法。

## 四、资源开发

游戏中共有水、煤、铁、金和花岗岩这五种矿产资源。水只在平地上有，而另外四种矿产只在山区才有。在建水井或矿井前要先派地质学家勘查(单击要勘查地区附近的旗子，弹出菜单后点地质学家图标)，当地质学家找到矿脉后，他会欢呼一声，并在那个地方插上个牌子，通过牌子的颜色可以看出矿脉的种类——蓝色的是水，黑色的是煤，黄色的是金，红色的是铁，白色的是花岗岩矿。要尽量在牌子密集的地方建矿井。因为煤的需求量特别大，所以应适当多建炼矿，加快开采速度。由于花岗岩矿和采石场产的石料一样，所以若采石场能产出足够的石料，那么完全没有必要再建花岗岩矿。铁矿炼成钢后可以造武器和工具，应注意统筹安排。到了每一关的中后期(你的边界已经和敌人接壤)，如果每件工具都有两件左右的储备量，就可让工具厂停工，把钢全用于制造武器——唯有强大的武力才是最终胜利的保证。

## 五、军事与战争

每一关的过关条件都是夺取古代遗迹，进入时空之门。然而这些遗迹总在他人手心里攥着(第一关除外)，谁会把神奇的时空之门拱手相让呢？所以要想回家就必须武力夺下它。

每关开始时只有一小块地盘供你建设，边境以外的地区都是漆黑一片。如果你在边境上建设军事设施，就可以将部分黑暗区域探索出来，倘若此时还没有和敌人接壤，边境线就可向外扩展。另外派冒险家到境外去探险也能把黑暗区域真面目探索出来，这样做具有更强的目的性。

游戏中共有四种可以驻兵的建筑物，其中岗哨可以驻两个兵，兵站可以驻三个，守望塔可以驻六个，城堡可以驻九个。士兵在这些建筑物里接受训练，一个士兵可以升级四次，而升级的唯一条件就是金币，只要源源不断地有金币送进，列兵很快就能变成将军。



每一关初期可先建些岗哨，作扩张边境之用。待和敌人接壤后，就要建大型城堡积极备战了，为加快速度也可建警戒塔。在你还没有准备好兵力时可先在边镜上建个投石堡垒，会带来意想不到的效果。应该注意的是，前线如果没有二十几名将军，最好不要急于进攻，因为你的对手很可能不止一个，当你向一个对手发起进攻时，另一个或几个对手很可能同时来袭击你，而且某些关还要靠船来运送士兵，行动很慢，稍有不慎便会全军覆没。所以只有保持绝对优势兵力，才能在战争中立于不败之地。

需要说明的是，这里的“优势实力”并非单指数量上的优势，由于本游戏中的战斗采用单挑方式，一般来讲一名将军的战绩会比一大群列兵好得多。所以不应盲目地招兵买马而不注重训练，应把重点放在提升士兵等级上。

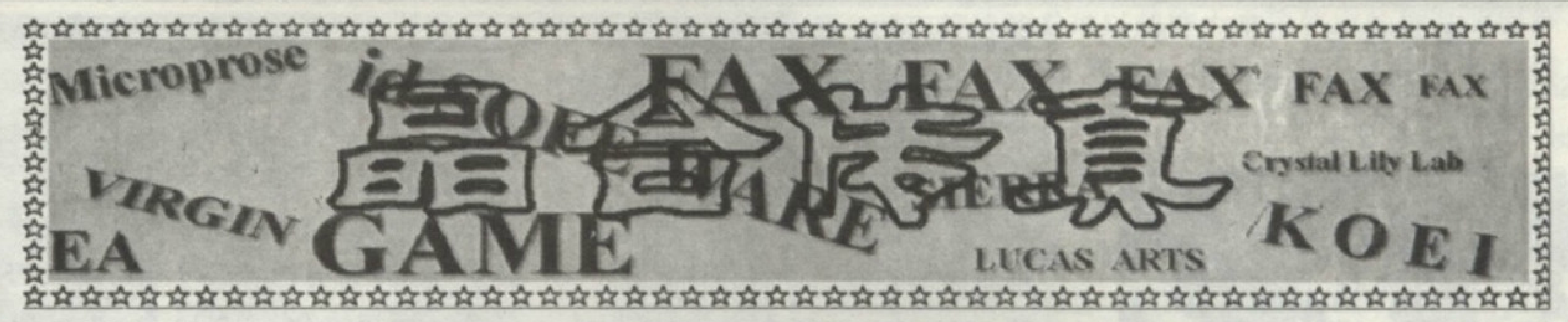
| 载体 | 光碟 | 系统 | DOS |
|---|---|---|---|
| 语种 | 英文 | 类型 | 战略 |
| 画面 | ★★★★★ | | 总评: |
| 音响 | ★★★★ | | |
| 操作 | ★★★★ | | 88 |
| 剧情 | ★★★ | | |
| 娱乐 | ★★★★★ | | 晶合实验室 |

## 各类建筑资料附表

| | 名称 | 木板 | 石料 | 工具 | 工作人员 | 原料 | 产品及功能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 小型建筑物 | 水井 WELL | 2 | 0 | | | | 水 WATER |
| | 狩猎屋 HUNTER | 2 | 0 | 弓箭 BOW | 猎人 HUNTER | | 火腿 HAW |
| | 渔场 FISHERY | 2 | 0 | 钓具 RODAND-LINE | 渔民 FISHER | | 鱼 FISH |
| | 采石场 QUARRY | 2 | 0 | 镐 PICK - AXE | 石匠 STONEMASON | | 石料 STONES |
| | 植树屋 FORESTER | 2 | 0 | 铲子 SHOVEL | 林务员 FORETER | | 扩大树林面积 |
| | 伐木屋 WOODCUTTER HUT | 2 | 0 | 斧子 AXE | 伐木者 WOODCUTTER | | 木材 WOOD |
| | 了望塔 LOOKOUT TOWER | 4 | 0 | | 侦察兵 SCOUT | | 扩大可视范围 |
| | 岗哨 GUARD HOUSE | 2 | 3 | | 1-3名士兵 PRIVAT | | 扩大地盘及保卫 |
| | 兵站 BARRACKS | 2 | 0 | | 1-2名士兵 PRIVAT | | 扩大地盘及保卫 |

（续表）

| | 名称 | 木板 | 石料 | 工具 | 工作人员 | 原料 | 产品及功能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 中型建筑物 | 木材加工厂 SAWMILL | 3 | 2 | 锯子 SAW | 木匠 CARPENTER | 木材 WOOD | 木板 BOARDS |
| | 屠宰场 SLAUGHTER HOUSE | 2 | 2 | 屠刀 CLEAVER | 屠夫 BUTCHER | 猪肉 MEAT | 火腿 HAM |
| | 磨坊 MILL | 2 | 2 | | 磨坊工人 MILLER | 谷物 GRAIN | 面粉 FLOUR |
| | 面包房 BAKERY | 2 | 2 | 擀面杖 ROLLING PIN | 面包师 BAKER | 面粉＋水 FLOUR + WATER | 面包 BREAD |
| | 冶炼厂 IRON SMELTER | 2 | 2 | 熔炉 CRUCIBLE | 炼铁匠 IRON FOUNDER | 生铁＋煤 IRONORE＋CCAL | 精铁 IRON |
| | 武器制造厂 ARMORY | 2 | 2 | 锤子 HAMMER | 武器制造者 ARMORER | 精铁＋煤 IRON COAL | 武器 SWORD BOW |
| | 工具制造厂 METALWORKS | 2 | 2 | 钳子 TONGS | 工具制造者 METAL WORKER | 精铁＋木板 IRON＋BOARDS | 工具 TOOLS |
| | 仓库 STORE HOUSE | 4 | 3 | | | | 贮藏物资及展人口 |
| | 投石堡垒 CATAPULT | 4 | 2 | | | 石块 STONES | 打击敌人军事建筑 |
| | 守望塔 WATCH TOWER | 3 | 5 | | 1－6名士兵 PRIVATE | | 扩大地盘及保卫 |
| | 船坞 SHIPYARD | 2 | 3 | 锤子 HAMMER | 造船木工 SHIPWRIGHT | 木板 BOARDS | 小船或货船 BOAT |
| | 啤酒厂 BREWERY | 2 | 2 | | 酿酒工人 BREWER | 谷物＋水 GRAIN WATER | 啤酒 BEER |
| | 铸币厂 MINT | 2 | 2 | 熔炉 CRUCIBLE | 铸币工 MINTER | 金块＋煤 GOLD COAL | 金币 COINS |
| 大型建筑物 | 农场 FARM | 3 | 3 | 镰刀 SCYTHE | 农夫 FARMER | | 谷物 GRAIN |
| | 猪圈 PIG FARM | 3 | 3 | | 猪饲养员 PIG BREEDER | 谷物＋水 GRAIN WATER | 猪肉 MEAT |
| | 驴厩 DONKEY BREEDER | 3 | 3 | | 驴饲养员 DONKEY BREEDER | 谷物＋水 GRAIN WATER | 驴 DONKEY |
| | 城堡 FORTRESS | 4 | 7 | | 1－9名士兵 PRIVTE | | 扩大地盘及保卫 |
| | 港口 HARBER BAILDING | 4 | 6 | | | | 贮藏物资、人口及货船运输 |
| 矿场 | 金矿 GOLD MINE | 4 | 0 | 镐 PICK－AXE | 矿工 MINER | 食物 BREAD FISH | 金块 GOLD |
| | 铁矿 IRON MINE | 4 | 0 | 镐 PICK－AXE | 矿工 MINER | 食物 BREAD FISH | 生铁 IRON ORE |
| | 煤矿 COAL MINE | 4 | 0 | 镐 PICK－AXE | 矿工 MINER | 食物 BREAD FISH | 煤 COAL |
| | 岩矿 GRANITE MINE | 4 | 0 | 镐 PICK－AXE | 矿工 MINER | 食物 BREAD FISH | 石料 STONES |




**《法外凶徒》**(OUTLAWS) 这款游戏使用的是《死星战将》的引擎，再加上《极速天龙》风格的画面，你可以想象它是什么效果。这款 DOOM－LIKE 游戏和同类相比，最大的区别就是你只有一把左轮手



枪，打完了6发子弹后，还要再装填。虽然麻烦，但至少让你感到自己不再是一个火药库，而是一个真正的西部游侠。在《法外凶徒》中，你所要考虑的不仅仅是如何找到隐藏的机关、秘门和弹药，关键是找最佳的攻击机会。

**《毁灭法师Ⅱ》**(HEXEN Ⅱ) REVEN SOFTWARE 是一家和 id SOFTWARE 颇有渊源的公司(他的老板以前在 id 工作过)，因此 REVEN 制作的游戏均使用 id 的引擎，如《异教徒》(HEREIC)和《毁灭法师》(HEXEN) 使用的就是 DOOM 的引擎。这次《毁灭法师Ⅱ》用上了 id 最先进的引擎——QUAKE 的超强引擎。在《毁灭法师Ⅱ》中，有武士、巫师、牧师和小偷四种职业供玩家选择，每一种职业都有其不同的武器组合，因此它的可玩性大大超过 QUAKE，而且在连线作战时也更有趣。

**《星际战斗机 3000》**(STAR FLIGHT 3000) 这本是 3DO 游戏机上的名作，无论是飞机还是地面上的任何场景，都完全以 POLYGON 绘制。游戏本身的内容比较简单，大致摧毁特定的目标即可过关。但你也要注意，友机和母舰是不能乱打的，否则你就回不了家了。飞机弹药的补充和武器的升级比较特殊，只有先摧毁敌方的建筑，再吃掉其留下的"宝石"才行。如果你觉得自己的电脑够快，就打开全部的选项，这样所得到的效果较之 3DO 可以说有过之而无不及。

**《水浒传——梁山英雄》** 这是熊猫软体继《西游记》之后，推出的又一款横版动作游戏。这次游戏采用了 320×200 和 640×480 两种分辨率，320×200 为全屏，后者的窗口则小的多。玩家共可以选择四个梁山好汉，而且竟然可以三个人同时进行，一人用键盘，另两人用手柄。每个主角都有自己的必杀技和



连续技，而且随着战斗还能升级，升级后必杀技的威力更加强大。在画面的下方还有一个聚气槽，在气聚满之后，就可以使用超必杀技了。

**《昆虫大战》**(BUG!) 这是一个来自"土星"的动作游戏，你控制一个绿油油的小家伙四处冒险，感觉上很象以前的《七喜小子》，但它可是 3D 的喔！玩家可用键盘或手柄来控制，键盘的控制已然很好，以方向键移动，再加上空格键跳跃即可。游戏中有方糖加分、饮料加血等设定，却没设计生命系统，但你若挨了敌人过多的撞击，小家伙就会一命呜呼，到昆虫天堂报到了。令人惊奇的是，就这么一个小品式游戏，也需要 PENTIUM－90 再加 16M RAM，运行环境也必须是 WIN 95。

**《黑暗大地》**(DARK EARTH) 在遥远的未来，地球不幸被慧星的碎片击中，于是地球发生了突变，



黑暗笼罩着大地，到处充满着毒气，人类面临前所未有的危机。这时地球上只有一个唯一避难所——卫星城市。玩家就要在这样的新环境中学会生存，最终找到人类的新出路。这套豪华的 RPG 是 MINSCAPE 公司最新的作品，它甚至可以和 WESTWOOD 公司的《黑暗王座Ⅱ》以及 BLIZZARD 公司的《暗黑破坏神》(DIABLO)相比。

**《钓鱼高手Ⅱ》**(TROPHY BASS 2) SIERRA 公司的这个钓鱼游戏，可以让许多人在不花费大量时间和金钱的情况下，便能在电脑屏幕前尽情垂钓。游戏以钓鲈鱼(BASS)为主题，配上丰富而精致的专家讲解，再剔除了无聊的等待时间，更加上目前最热门的连线功能，使你抛开一切的喧闹，进入这个水与虫的世界。

《神奇传说》(FARLAND SAGA) 以《古大陆物语》系列杀出一条血路的日本 TGL 公司，最



近又制作了一个 WIN 95 的战棋游戏——《神奇传说》。和《古大陆物语》一样,《神奇传说》走的仍是卡通造型的老路，但主界面变成了 3D 的 45 度视角,在战斗时增加了高低起伏的地形要素。

**《猴岛小英雄Ⅲ——猴岛的诅咒》**(MONKEY ISLAND: THE CURSE OF MONKEY ISLAND)

这是《猴岛小英雄》系列的第三部，在二代中被主角盖不拉什(GUYBRUSH)干掉的魔鬼船长李.



查可(LEE CHUCK)又复活了,这一次他企图将盖不拉什的未婚妻玛利莲(MARLET)作为自己的新娘。盖不拉什在不知内情的状况下,给玛利莲戴上了一个戒指,没想到这个受过诅咒的戒指竟将她变成了一个金色的雕像，于是我们的主角开始了冒险的旅程......

《猴岛小英雄》是 LUCAS ARTS 公司的招牌游戏之一，那动画片般美丽的画面、幽默诙谐的游戏对白，使得它完全可以和 WESTWOOD 公司的《凯兰迪亚传奇》系列以及 SIERRA 公司的《国王密使》系列相匹敌。

**玄狐小组最新情报:**

**一种新的 3D 图形加速卡上市**

VideoLogic 公司于 1996 年 12 月推出了他们的新型 3D 图形加速卡——Apocalipse 3D。它采用一种叫做"POWER VR"的技术,支持 800×600 解析度下的 3D 加速,且具有真实光源、阴影和半透明的迷雾效果等处理功能。Apocalipse 3D 是完全独立于 2D 图形卡的 3D 加速卡,不象其它 3D 加速卡需要数据线与已有的 2D 图形卡相连。Apocalipse 3D 不仅支持所有已经和即将采用 3D 技术的游戏,而且还支持所有采用 Windows95 下的 Direct 3D API 的游戏。目前,已有 Activision 的《机甲战神Ⅱ》和《终极赛车》支持 Apocalipse 3D 的"POWER VR"技术。在今后的几个月里还将有大量支持 Apocalipse 3D 的游戏上市。

**第一个 3D 图形 MUD 开始运行** 3DO 公司近日推出了他们的 3D 图形 MUD《子午线 59》,这是世界上第一个 3D 图形 MUD,也是第一个具有自我调节功能的 MUD 游戏。在《子午线 59》的世界里,有我们生活的社会和自然界的天灾人祸、价格规律和生态平衡,甚至还有现实社会中的新闻媒介。这个游戏的 DEMO 版可以免费试玩 5 天,到下面的站点 DOWNLOAD 这个游戏的 DEMO(注意有 26M),就可以享受 5 天的免费试玩。网址:www.3do.com/meridian

**微软领导街机革命** 微软公司将与电脑游戏开发者和街机游戏厅的经营者结盟，领导街机领域进行一场革命运动。街机这个行业是游戏业最为商业化、最具功利主义的领域，在这里游戏的软件和硬件是困绑在一起销售的，即每购买一个新游戏，就必须同时购买这个软件所运行的硬件平台和机柜，这显然十分荒谬。微软已经雄心勃勃地准备改变这一不合理的制度，他们准备根据国家娱乐网络的建议研制一套全新的交互传递系统，包括以下三个方面的革命:1.硬件通用性:采用标准、可升级的基于 WINDOWS 操作系统的 PC 引擎。 2. 组织 PC 游戏软件开发者为这个平台开发游戏软件。 3.建立为街机的网络,游戏软件可以下载，同时发展远程实时多人游戏功能。

第一个正式宣布加盟这个行动的是 WILLIAMS/ BALLY-MIDWAY,他们是真人快打系列的开发者，也是一个开发传统街机游戏软件的厂商。目前还有几个独立的 PC 游戏软件的开发者和发行者准备加盟这个计划。现在决战的时刻即将来临了,最后谁是这场战争的赢家呢?在电脑界有一个规律就是开放的系统将取得最终的胜利，这已被 IBM PC 对 APPLE 的胜利、WINDOWS 对其它操作系统的胜利所验证。而 PC 游戏对电视游戏的战斗似乎也在缓慢地证明着这一规律(PC 游戏在游戏市场的比例正在逐年递增)。

微软的街机程序革命决不是空话所能完成的，而微软也在为他们的革命准备枪杆子。现在微软正在开发他们的游戏界面——DirectX 下的一个叫做 DirectArcade 的程序。Arcade 的英文原意是两旁有店铺的街道,而后来被引申为街机。它是一套运行于 WINDOWS NT4.0 下的游戏界面，而这个界面可以使 PC 游戏具有许多街机才有的性能——如投币、机柜卡带连接、摇杆操作等。由于新型街机的硬件是基于 WINDOWS 操作系统的，因此电脑游戏向街机移植也变得非常容易，这必将吸引大量的 PC 游戏开发者加入这场"革命"。我们期待也同时相信微软和它的同盟将取得最终的胜利。

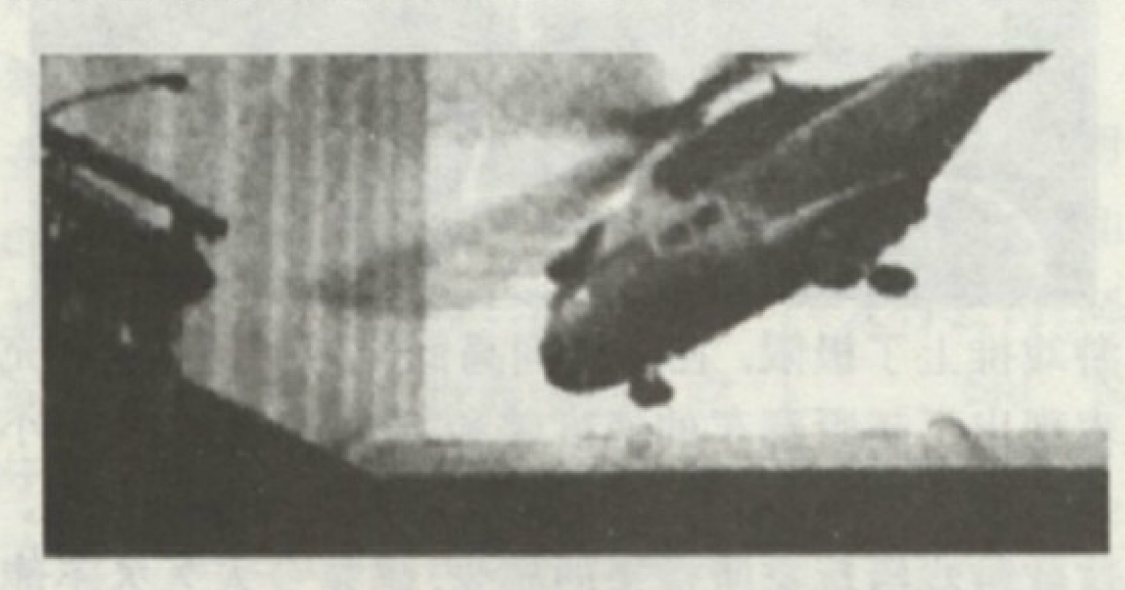



## 死亡地带
### HARDLINE

北京 风使

| 制作公司 | | CYRO | |
|---|---|---|---|
| 载体 | 光碟 | 系统 | DOS、WIN95 |
| 语种 | 英文 | 类型 | 射击 |

不知您对两年前的真人射击游戏《疯狗》是否了解，大概是第一次大量使用真人影像的缘故，它刚一问世，便引起轰动，以至紧随其后的其它真人射击游戏也被人俗称为“疯狗Ⅲ”、“疯狗Ⅳ”。这次要给大家介绍的就是一款和《疯狗》相似的真人射击游戏——《死亡地带》。



《疯狗》320×200 的低分辨率和 256 色的发色数(用在真人上显得太少了)是其末落的主要原因，而《死亡地带》可达到 640×480 的高分辨率和 64K 色的发色数，看起来的效果和时下的进口大片相去不远。尤其在开头那段紧张激烈的枪战和惊心动魄的爆炸场面，一点都不逊于成龙或史泰龙主演的警匪片，而在过场动画下面加上字幕和模仿电影开场时的工作人员名单，更让人怀疑自己的眼睛。既然是射击游戏，玩家可装备的“家伙”是相当丰富的，有手枪、步枪、机枪，还有投掷型的手榴弹、汽油弹，最令人感到惊异的是超能力，它非常重要，因有些迷题必须以超能力拿取特定的物品才能解开。声响部分为游戏增色不少，对于音乐笔者倒不太“感冒”，但声效实在太逼真了，各种武器、枪械的声响有自己的特色。有一关，笔者开着飞机去扫荡敌人的基地，以弹药无限的机枪扫射敌人，那种感觉实在是太痛快了。

《死亡地带》是一款以鼠标控制为主的游戏(部分功能键还是依赖于键盘)，因此在游戏的控制性方面，无论是鼠标移动或是按钮反应都相当适宜。在游戏的难度方面，还是令人比较为难的，主要是敌人的枪法太准了，无奈只好祭出“SL 大法”，先记住敌人会在哪个位置出现，下次再去教训他。现在，玩游戏象看电影已经不是梦想了。而且美国许多游戏都以此理想为前提设计，因此将《死亡地带》称作互动式动作电影会更合适一些。

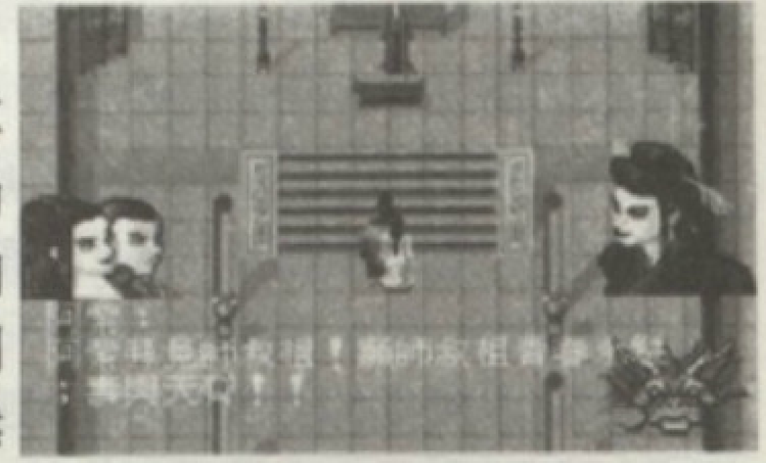
## 天龙八部

北京 笑书神侠

| 制作公司 | | 欢乐盒 | |
|---|---|---|---|
| 载体 | 光碟 | 系统 | DOS |
| 语种 | 中文 | 类型 | 角色扮演 |

说起《天龙八部》，大概很多人都知道它是金庸先生的经典之作，其情节复杂、人物众多，为大量的武侠迷所喜爱。最近要推出两款《天龙八部》，一部是智冠科技的，另一部是欢乐盒制作的。这究竟是怎么回事呢？金庸小说改编成游戏的版权不是给智冠了吗？原来欢乐盒公司使用的是永盛电影公司拍摄的电影版权，而智冠的自然还是使用小说为蓝本。

一提起电影，很自然地令人想起欢乐盒的上一部作品——《绝代双骄》，其低劣的画面、刺耳的声响、模糊不清的电影片段让人不能相信这是 1995 年底制作的游戏，而且竟然使用两张光盘(一张是数据，另一张是音乐 CD)，让很多人觉得是个浪费。这次在《天龙八部》中，大家又能看到几个大腕明星：饰演阿紫的张敏、饰演天山童姥的巩俐和饰演李秋水的林青霞（又来了！）。游戏的画面还是 320×200 的分辨率，虽然还不能和《仙剑奇侠传》相比，但比起《绝代双骄》的确强多了。至于游戏的音响部分，也只能用过的去来形容。游戏的重头——电影片段，这次有了一定的改进，但和欧美那些 XCD 的互动电影相比，还差得太远。



欢乐盒的《天龙八部》是以女性为主角(从那些明星就能看出来)，完全依照电影制作，所以和大家熟悉的小

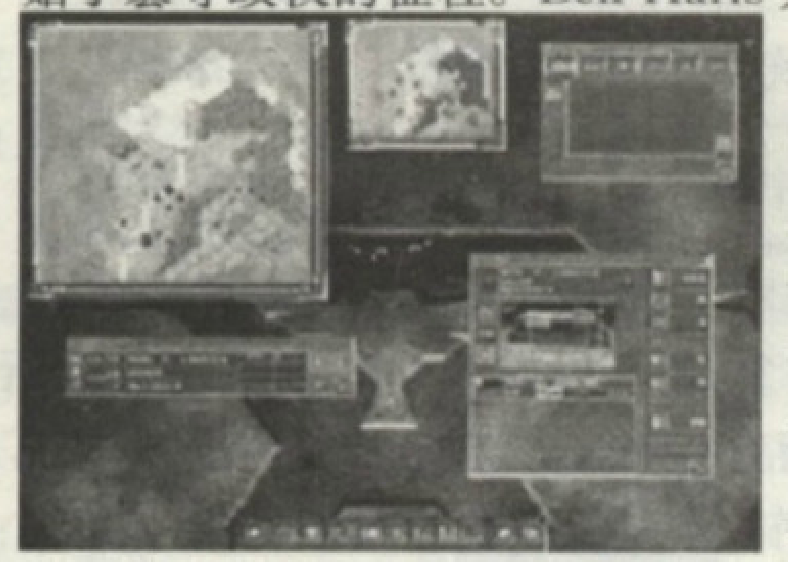
说不同。这点应该说是个挑战，如果大家认为《天龙八部》的主角应是段誉或虚竹，而不买欢乐盒的帐，那欢乐盒就惨了。

## 浴血狂岛 2020
## BATTLE ISLE 2020

北京 赵效民

| 制作公司 | | BLUE BYTE | |
|---|---|---|---|
| 载体 | 光碟 | 系统 | WIN 95 |
| 语种 | 英文 | 类型 | 战略 |

在游戏中你将进入 23 世纪，痛苦的回忆与无法化解的世仇使得那时的社会无法长期稳定，而新的战争又迫在眉睫，你将投入新的战斗。你是这个岛国军界中的普通一员，但你与几个志同道合的朋友准备改变这一切并建立一个新的帝国，于是你们集中了新生的部队，开始了篡夺政权的征程。Ben Haris 是你的上司，你们都是精英中的精英，很明显，能否掌握军队的实权是成功的关键。如果你们不能取得所有军队的指挥权，那么你们将面临这些部队致命的攻击。作为其中的一分子你被赋予重要的使命，那就是带领你的军队去打赢 20 个艰巨的战役，你将在 40 个不同的场景下与敌军血战到底，能否协调好海、陆、空三军，能否取得最后的胜利实现你们的“帝国之梦”，就看你的表现了。



游戏中共有 64 种武器装备，到最后几关真是眼花缭乱，胜利的关键是稳健，你可以修建公路、超导铁路、堡垒来更好地完成任务，这一切都需要耐心与细致的工作，虽然繁琐，但毕竟你是在指挥一场战役。笔者认为，这款游戏在模拟真实战争方面是很有水准的，据说为此还专门邀请了军方人员进行设计。如果你自认为是“元帅”级的玩家，这款游戏也许就是你的最佳评测工具。

该游戏由 Blue Byte 公司于去年出品，容量为两张光碟（1012M）。游戏大量采用真人实拍的镜头并制成 AVI 格式的图像文件（约占总容量的 9/10），使过场画面极为精美，而且进行攻击时也有逼真的三维动画。此外，游戏的在线帮助功能十分强大，使玩家上手极为轻松容易，比如当你将鼠标移到某个事物或按钮上时，它就会告诉你按右键（鼠标）干什么，按左键有什么作用。在网络方面，《浴血狂岛 2020》最多可以支持 6 个玩家同时作战，并有 12 个战役可供选择，要知道这款游戏在美国 BBS 游戏排行榜中列第四位，可见其网络对战的魅力还是相当强的。但是，这个游戏有一个不大不小的不足，那就是任务简报只有动态图像而没有文字说明，这对于大多数国内的玩家不能不说是一个挑战。

## 世嘉拉力
## SEGA RALLY

北京 风使

| 制作公司 | | SEGA | |
|---|---|---|---|
| 载体 | 光碟 | 系统 | WIN 95 |
| 语种 | 英文 | 类型 | 赛车 |

近来，电脑上的赛车游戏一下子多了起来，《梦游美国》、《97 赛手》、《拉力冠军赛》等等，每一款均是重量级作品，效果比起一年前称雄的《极品飞车》、《劲爆实感赛车》（《97 赛手》的上一代作品）都有大大地提高，从技术上讲也不再使用贴图技术，而完全以 POLYGON 即时运算产生。SEGA 公司可以说是街机方面的霸主，它共有三款著名赛车游戏：《梦游美国》、《世嘉拉力》和 OUT RUN，其中《梦游美国》已经移植完毕，这次又移植了《世嘉拉力》。

《世嘉拉力》是由 AM3 小组设计的，它可以说将赛车游戏推上了极限，在乡村间高低崎岖的山路上，充分地表现出了越野赛车的速度感和刺激感，而且一不小心就会打滑或翻车，狭窄的隧道也常常令人感到棘手，因此这款游戏给玩家所带来的感受，确是令人久久不能忘怀的。这个 WIN 95 版的《世嘉拉力》支持 SVGA 模式，因此车辆看起来丝毫不逊于街机，但还是简化了光影效果，以便增加游戏的流畅度。游戏既然号称是赛车游戏的极限，因此它对硬件的要求也达到了极限，即便你使用的是最先进的奔腾芯片，也不能保证在打开所有的效果后，游戏画面没有跳动的现象。




和街机、土星版一样，游戏共有四条赛道：沙漠、森林、山路和隐藏的湖边小路，这些赛道的真实感相当强，让人跑完一圈后，有还想再来一圈的冲动。《世嘉拉力》的移植，好象也说明了电脑的无所不能。

# PC GAMES '96 电脑游戏冠军榜

编译/北京　陈宇

## ●最具突破性的游戏

冠军　《雷神之槌》

Quake

发行公司:id　SOFTWARE

《雷神之槌》代表了电脑游戏的未来，这点毫无疑问。它具有一个由真正的多边形构图，华丽的光源运用，令人惊叹的纹理及阴影效果构成的真正的三维环境。Quake 是目前众多类似游戏中的终极产品，而且将在很长一段时间内充当评价其它第一人称视角游戏优劣的技术标准。

亚军　《粘土世界》

The　Neverhood

发行公司:DreamWorks　Interactive

《粘土世界》使我们回到了动画游戏的早期阶段，但确实唤醒了我们第一次玩 PC GAME 时的那种兴奋感觉。它的粘土动画和生动活泼的背景设计令人刮目相看，并且象其它所有伟大的游戏一样，它能把玩家带入它的奇幻世界中去。它属于那种使每个人都全身心投入到现在经常被滥用和被诽谤的互动式叙事艺术中去的游戏。

## ●最佳策略游戏

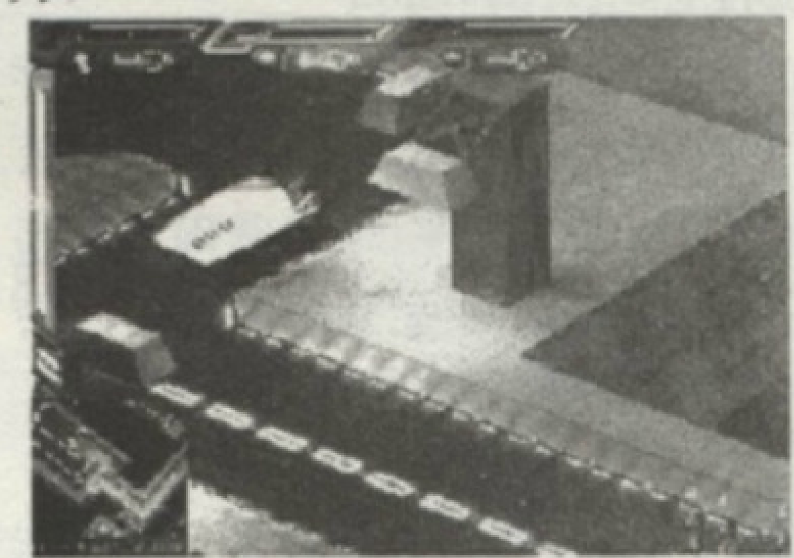
实时战斗类

冠军　《辛迪加战争》

Syndicate　Wars

发行公司:Bullfrog/EA

曾几何时,《极道枭雄》曾是早期实时战斗游戏的光辉典范，现在《辛迪加战争》更青出于蓝而胜于蓝。在它营造的世界里，要想通往组织的上层，枪炮比笔杆子更有威力。



亚军　《Z》

Z

发行公司:Virgin

Bitmap　Brothers 公司制作的这款游戏中的实时战斗在机器人部队之间进行，它们将用它们手里拥有的机枪尽其所能地发起闪电攻击。这种精彩紧张的对战使实时战斗游戏面貌一新。

回合制类

冠军　《文明Ⅱ》

Civilization　II

发行公司:MicroProse

Sid　Meier 在几乎每个可以想象的题材上都做出了不错的游戏，但《文明 II》确实是他的一个大



作。没有其它游戏有比它更响亮的口号：建立一个经得起时间考验的帝国。不过在你玩完游戏后你会发觉这的确是你要做的所有的事。

亚军　《魔幻元帅》

Fantasy　General

发行公司:SSI

和其它游戏相比，最近 SSI 的这个将军系列游戏吸引了更多的沉迷于魔法战斗游戏的玩家。而这款《魔幻元帅》是其中最有实力和最引人注目的一个。

## ●最佳冒险游戏

冠军　《潘多拉密令》

The　Pandora　Dirctive

发行公司:Access　Software

它具有一个典型的科幻冒险游戏的一切要素：侦探、科学怪人、外星僵尸等。在《潘多拉密令》中，侦探墨菲（Murphy）又穿上他的防水短上衣和运动鞋开始了对乱作一团的罗丝韦尔飞碟坠落案的调查。凭借曲折复杂、令人毛骨耸然的故事情节，令人难忘的画面，《潘多拉密令》飞得比一个雪茄状 UFO 还要高。

亚军　《谍海争霸》

Spycraft

发行公司:Activision

尽管冷战已经结束，但这个世界仍然充满危机，这就使间谍们仍和以前一样活动猖獗。为阻止一个使前苏联陷入政治混乱的阴谋，你在游戏中要建立一个干练的班子，使用现实世界中的各种高科技间谍工具完成任务，确保这个世界的和平稳定。由于前克格勃头子 Oleg Kalugin 和前美国中央情报局主任

William Collby 的建设性参与，使《谍海争霸》成为一个野心勃勃，充满悬念的游戏，非常值得一玩。

● **最佳角色扮演游戏**

《失落的古代卷轴——匕首瀑布》

The Elder Scrolls:Daggerfall

发行公司:Bethesda SoftWorks

关于 RPG 游戏就要消失的可能性看来被夸大了。就当 RPG 迷们为了寻找一些怀旧的感觉又玩起了《创世纪 IV》的时候，Bethesda 公司终于推出了《失落的古代卷轴——匕首疑云》规模浩大的续集《失落的古代卷轴——匕首瀑布》。凭借其众多的可选角色和任务设置，续集确保了在一个挑战性的环境中数百小时的全新游戏情节。

● **最佳模拟类游戏**

《天堂与地狱》

Afterlife

发行公司:Lucas Arts

时光一去不复返，但当你知道死后的天堂是个管理有效、充满人情味的地方是不是觉得一点安慰呢？不过你如果是个“穷鬼”，事情就不那么好办了。《天堂与地狱》是一款纯娱乐游戏，一个从管理天堂和地狱中寻找幽默感的作品，这种游戏这些年越来越少了。

● **最佳飞行模拟游戏**

《AH-64D 长弓阿帕奇》

AH-64D Longbow

发行公司:Electronic Arts

没错，由 EA 公司制作发行的这款直升飞机模拟游戏是当今最具空战现场感的一个作品。凭借其细致逼真的地貌，充满挑战性的飞行任务和令人热血沸腾的空中格斗，该游戏足以傲视群雄。

● **最佳驾驶模拟游戏**

《世纪金冠军 II》

Grand Prix II

发行公司:MicroProse

由于其出色的游戏画面，令人震惊的仿真效果和风驰电掣的速度，该游戏在很长一段时间内都是该类游戏中的佼佼者。对无论追求画面效果还是驾驶技术的真实性的玩家来说，《世纪金冠军 II》都值得一试。

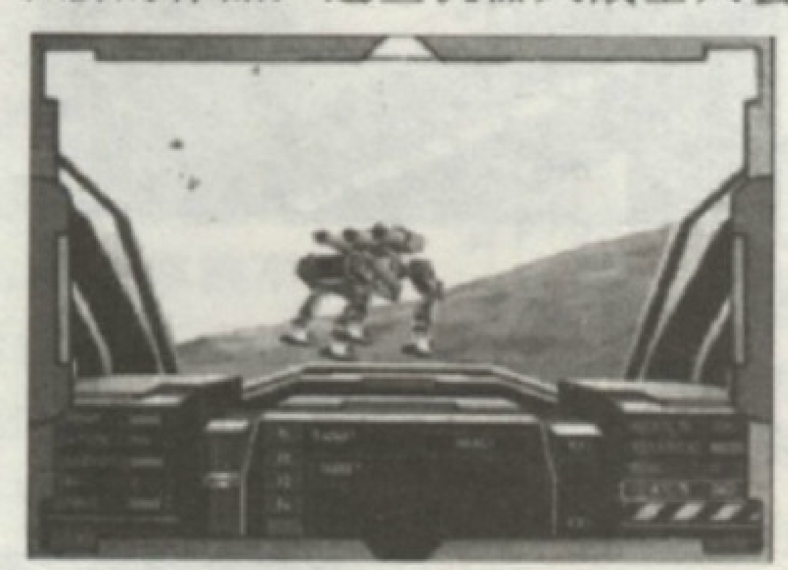
● **最佳战斗模拟游戏**

冠军 《机甲战神 II——雇佣军》

MechWarrior II:Mercenaries

发行公司:Activision

在夺得 PC GAMES 杂志推荐 1995 年最佳游戏后，Activision 公司又在《机甲战神 II》的基础上推出了新的作品，这些机器人战士只会



为出价最高的人服务。在已经是最具震撼性的模拟环境里，该游戏又改进了 3D 外观、背景画面效果以及增加新型号机器人。

亚军 《银河飞将 IV》

Wing Commander IV

发行公司:Origin/EA

如果谁最终打算写一部记叙互动式游戏先驱者的传记，《银河飞



将》系列肯定会占其中一个重要章节。第四集秉承其一贯作风，携史诗般空前浩大的制作，推动这一优秀系列继续滚滚向前。

● **最佳运动类游戏**

《名流高尔夫》

Links LS

发行公司:Access Software

高尔夫球爱好者们有理由为《名流高尔夫》的问世而干一杯。它照片般清晰的球场画面和击球时令




人惊讶的真实感是同类其它游戏没有的。

● **最佳益智类游戏**

《西洋棋大师 5000》

Chessmaster 5000

发行公司:Mindscape

Mindscape 的《西洋棋大师》系列在很长一段时间内一直是评价其他国际象棋游戏好坏的技术标准。而这个新产品更是将了其他竞争产品一军，由于它包括的综合全面指导功能和完善的连线游戏功能，它几乎是不可击败的。

● **最佳网络游戏**

冠军 《战鹰》

Warbirds

发行公司:Interactive Creations

《战鹰》继续为其它网络游戏作出榜样，那就是：网络游戏应当具有无穷无尽的娱乐性。希望明天的网络游戏会象今天的“战鹰”在天空中飞翔一样令人难忘。

亚军 《机械战士连线版——太阳神》

Multiplayer Battletech:Solaris

发行公司:Kesmai

这个作品易于上手，并极具娱乐性。从战士们交换战斗经验的酒吧到他们自己的战场，Battletech:Solaris 不仅是一个出色的游戏，也是一个很好的网上社区。

MUD巡礼

# 漫谈网络游戏MUD（十一）

北京 迦楼罗

## 龙之国度 Dragon Realm

### 背景

很久很久以前，龙域由一群龙王所统治着。这些龙王并不满足于统治这片土地，还想把异族(就是人类)赶尽杀绝。那时人类的文明是超过现在的，但龙王们拥有超强的法术，一番征战后，人类就被消灭的差不多了。

一群有着特殊能力的人类却在战火的夹缝中生存下来，他们的领袖名叫纳珊。纳珊带领着这群自称为龙主(Dragon Master)的人们，在一次次的征战中设法生存并茁壮发展。终于，他们认为本身的力量已经能够克制龙王们了，于是一场大战爆发了！后世称这场大战为转世之战(Turing War)。双方在这场战争中各有损伤，不过龙主们仍无法打败那些龙王。在了解到龙王们的力量其实并不是来自他们的领袖——龙帝金龙，而是来自龙族的先知［潘纳柯城(Penacles)的城主——紫龙］之后，纳珊决定倾全力攻打潘纳柯城。全部的龙主都已聚集，他们也只剩下这些微弱的力量做这最后一搏了。大家心里都明白，这是人类最后的希望……

潘纳柯城外，龙主们小心翼翼地聚集着，所有的法力都已蓄满，武器都已完备，决战即将开始。龙主们互相祝福、激励，他们知道自己的生命都交给这些最亲密的伙伴了。没想到，其中一位龙主亚庞然却背叛了他们，他通知城内的紫龙，准备来个内外夹攻。蒙在鼓里的龙主们仍照着原计划攻城，但发现身处陷阱时已经太晚了，众多的龙族战士及背叛者已将他们团团围住。纳珊带领着他的同伴们找到了紫龙，并且用尽了所有的力量杀了他。但是法力耗尽的纳珊，再也没有能力抵抗其他的龙族战士及背叛者了。天幸此时由远方闻讯而来的好友魔法武士葛莱风率领他的部下们赶到，葛莱风用他的超强能力将背叛者及龙族赶出城外。为了守护这座知识之城，他留下来并且成为潘纳柯城的新城主。纳珊见潘纳柯城已得保护，于是带着紫龙的尸体去了，没有人知道他往哪里去，或是何时回来。龙王们仍然占据着大部分的土地，并且想要夺回这座知识之城。许多传奇已经在流传，或许人类的命运就靠你了……

### 职业

《龙之国度》里有四种职业可选择：战士、魔法师、牧师及盗贼。每种职业在LV 19后可以转职。

战士(WAR)：在一回合内最多可有5次攻击，拥有最强的力量及体质。

可转职为：

(1)魔法武士(Mercenary)：除了战士的基本技巧外，尚可使用一些攻击性魔法，攻击力超强，升级超快。

(2)神圣骑士(Paladin)：可使用医疗魔法，尤其是他拥有的祈祷技能，可获得神的保护。

魔法师(MAG)：和其它mud一样，开始阶段很难发展，但在高级时非常强大，会施各种攻击法术。

可转职为：

(1)大魔法师(Archmage)：拥有法术的种类相当多，有些类似spellmaster。

(2)降巫师(Necromancer)，在一回合中可以施出多种法术，你可想像其超强的攻击力，他能瞬间击倒对手。

牧师(CLE)：拥有众所周知的医疗法术，也如大家所预料的一样，超难发展。

可转职为：

(1)主教(Bishop)：主教是最仁慈的人，因为他(她)们已略具神性，所以一但死亡后，不会被打进死亡界(Plane of Dead)。主教拥有最强的医疗能力，所以是队伍中不可或缺的一员。

(2)牧师长(Lord)：牧师长除了一般的医疗法术外，另可使用攻击性法术。一手杀人一手救人正是他(她)们最好的写照。

盗贼(THI)：以破坏力超强的背刺闻名，盗贼拥有和战士相当的攻击技能。转职后可有5次攻击。

可转职为：

(1)杀手(Assassin):除一般的背刺及其它的战斗技能外,还可使用攻击法术。目前转职为杀手的据我所知只有一位,所以尚无法对其进行评估。

(2)暴汉(Swashbuckler):8种转职中唯一不能施法者。暴汉好勇斗狠的特性使其在战斗中的破坏力比战士更强。暴汉的特殊技能Keypower使得他们可以在战斗后迅速恢复体力。在我认为,暴汉最适合格斗型的玩家,而且他还会背刺呢!

## 规则

在地理上,我们可以把《龙之国度》分为三个部分:潘纳柯城、龙帝及其它龙王所占领的地方以及死亡界。潘纳柯城是龙主聚集之所在,所有的新手也是在此训练成长,一旦升至最高级则成为龙主。在《龙之国度》中你并不一定要成为龙主,你也可以成为龙帝的手下,立志与龙主们作战,这些人称之为命运龙骑士(destiny knight)。另外,你也可以在死亡界中过活,侍奉死神,成为混沌贤者(savant of chaos)。混沌贤者的好处就是死亡界中的MOB不会找你的麻烦,这是很有用的!更何况还可以出来骚扰一下其他人。在《龙之国度》中,故事是不固定的,当你打倒一个超强MOB后,你可以得到他的头衔,然后你就会成为别人打倒的对象了。同时你所做的某些事,都可能成为历史!也就是说后来的玩家就可以在游戏中瞻仰你英勇的事迹了。不管是流芳百世,还是遗臭万年,我想都是值得骄傲的(在MUD中啦)。

还有,在《龙之国度》中要升到高级别不组队是不行的,而且还要解掉许多谜题才能练习技能及做更多探险。我个人觉得光凭自己一个人是不可能成为拥有很高头衔的角色的,不过或许在高级时才有可能吧!当你在练功的过程中不幸被杀死时,就会进入死亡界。要从死亡界中出来是一件很难的事,但你可以一直留在死亡界中,等到你够强壮,可以见到死神时,则可以选择再回到人世间继续奋斗,或成为混沌贤者。以后或许会有一堆人在死亡界中生活,另一堆人则在阳界中生活……其它的情况,还是请各位自行想象吧!对了,因为主教比较具有神性,所以死后不会被打进死界。

## 武器

以下几样都是最厉害的武器,在整个游戏中大概不会超过两件。

Phophet Sphere Magical:给法师用的超强手套,种类是防具。职业限制:大法师、降巫师、牧师长、主教。重量为1、价值为814000、等级为40、防御力是2、影响法术效应的值为10、影响法力点数的值为-30、影响智慧的值为2、影响智商的值为2。

Sword Monarch:传说中的王者之剑,种类是武器。职业限制:神圣骑士、牧师长。重量为1、价值为100000、等级为45、造成伤害范围从5到25(平均值15)、影响法术效应的值为20、影响Save Vs Spell的值为-50、影响伤害点数的值为5、影响命中点数的值为5。它似乎隐藏着某种特殊力量。

Longsword Anubis:给武士用的一种长剑,种类是武器。职业限制:魔法武士。重量为12、价值为914000、等级为45、造成伤害范围从13到25(平均值19)、影响伤害点数的值为6、影响命中点数的值为6、影响生命点数的值为-25、影响反应的值为1、影响力量的值为1。

Blade Masamune:一种锋利的短刀,种类是武器。职业限制:杀手、暴汉。重量为12、价值为190000、等级为45、造成伤害范围从12到20(平均值16)、影响伤害点数的值为6、影响命中点数的值为6,它似乎也隐藏着某种特殊力量。

---

(上接74页)力的自信。同时"仙剑"虽然取消了"踩地雷"式战斗,但很多时候想避免战斗也是不可能的(在窄窄的小路上聚集着大量的敌人)。好在"金庸"注意到了这一点,克服了这个缺点。练功是RPG游戏重要组成部分,"仙剑"在此处理得比较一般,还是老样子,而"金庸"则处理得比较精彩。首先,引入了隐含参数"资质",如果资质好的话,练起功来事半功倍,可能这就是所说的"根骨奇佳"吧;其次,人物除了像《仙剑奇侠传》那样具有攻击力和防御力等基本指数外,还有拳掌、御剑、暗器等武技指数,使人觉得更为贴近武侠小说,更符合玩家的想像。尤其是"金庸"中种类繁多的武功密笈,可能是因为在小说中就久仰其名,自己终于能亲自试试,使许多玩家沉湎于苦练武功中,多多少少有一种成就感。我知道一位玩友以练"小无相神功"需5000点经验的资质(相当差劲了),最后竟练成了七种十级武功,着实让笔者佩服不已。

最后,谈谈二者的程序设计问题。玩"仙剑"时笔者是一台486-80,4M内存,玩时觉得速度极为流畅,而且游戏本身容量也就30兆左右。现在笔者使AMD5X86-133,16M内存的机器,安装"金庸"时选择160兆硬盘安装,但是人物在走路时,第一步总是有蹦的感觉,再有,"金庸"对于速度不够快的机器实在是硬盘大户,选最大安装完后吃掉100多兆硬盘,游戏取存盘时间耗时极大,不得已只好加上软CACHE,速度才能接受,看来智冠的美工和程序师仍需努力。顺便说一句,《金庸》的片尾就像相声中所说的"导演的后面是副导演",实在是太长了。

RPG游戏一直就是电脑游戏的主力军,《仙剑奇侠传》可以说为RPG游戏开创了"仙剑"模式,RPG还有没有新路可走?《金庸群侠传》中有了尝试,也为中文RPG游戏注入了新鲜的血液。




"世界不会在耀眼的闪光和有毒的瘟疫中消亡，它将被我的赤手空拳毁于一旦！"2014 年，在被一根木棒击碎头盖骨之前，某个人类战士喊出了这句话。



20 世纪末，一群比人类先进许多的异族生物人侵了地球。空前惨烈的战争造成 50 亿人在一天之内全部死去。但人类并未就此灭亡，那些"不幸"没有死的人全部沦为了奴隶。在残酷的奴役中，只有最强壮、最敏捷、最聪明的人才能存活下来。为了娱乐，统治者强迫人类战士进行一场名为"HUNTER HUNTED"的游戏，为了获得生存的权利，他们必须互相残杀。看着自己的奴隶在黑暗、破败的城市废墟中杀人或被杀，统治者们感到了一丝满足。

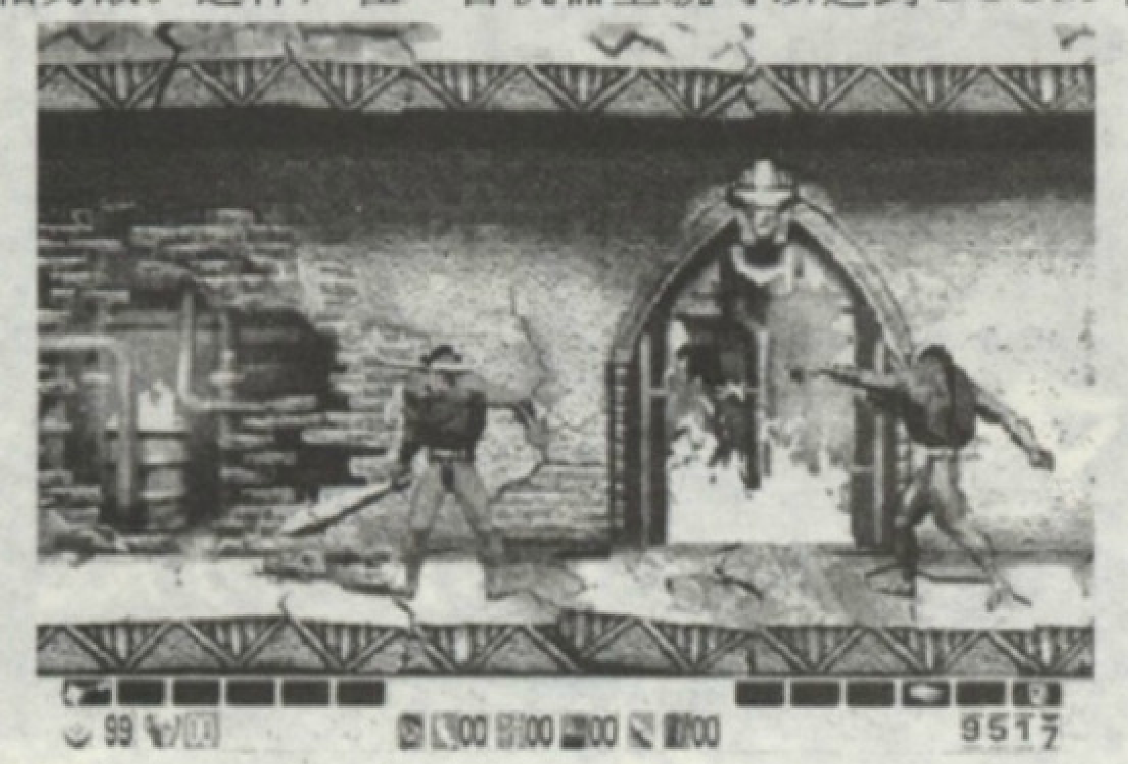
与地球一样，Kullrathe 行星也被这群异族统治着。那上面的居民——天生嗜血好杀的野兽同样被迫参加这场游戏。

时间来到了 2015 年，历届游戏的冠军都已被统治者处死，目前只剩下了两个：人类的 Jack 和兽族的 Garathe。无论你选择扮演其中的哪一个，你所要做的事情只有一件：逃跑。被摧毁的人类文明散布于各处，如果你能够幸运地搜集齐零件组装成一辆交通工具的话，也许你还有一线逃生的希望。千万不要犯错误，特别是在"HUNTER MISSION"中，是双倍难度。如果你拒绝参加这游戏，统治者会毫不留情地杀掉你，所以如果你必须活下去，等待机会复仇，现在你只有想尽一切办法逃跑。

你是最强壮的，你是最凶狠的，你是最棒的。在布满敌人的庞大隧道中，你要时时刻刻手不离枪，双眼注视着各种机关、陷阱，还要寻找合适的武器和弹药。别太自信了，因为你不仅是猎手，同时还是被猎杀的目标。对于 Jack，枪、手雷、匕首和飞镖是合适的武器（拔掉保险的手雷可是危险的东西）；而对于 Garathe，拳头、脚、利齿、爪子是它最好的朋友，除此以外的一切东西都是你致命的敌人。

SIERRA 制作的这款动作游戏非常大气（话又说回来了，欧美第一的游戏公司做出来的东西自然差不了），图像非常精细不说，而且"金属味"十足；画面很平滑，即使是细节部分也做得非常到家，没有《百慕大历险》那种画面连接不畅的感觉。音效自然是很好的了，尤其是手枪声，比《命令与征服》做得好，非常清脆，还有弹壳落地的声音；我最欣赏的是 Garathe 跑步时那种"呼哧、呼哧"的喘气声，做得非常逼真。游戏的十首背景音乐都是硬摇滚风格的 CD 原声轨（再好的 MIDI 音乐也难以望其项背），包你在整个游戏的过程中大呼过瘾。其实这个游戏最为吸引人的地方是它的双人游戏方式，的确，一个动作游戏没有了多人游戏方式将会减色不少（这也是

《无悔的十字军战士》系列最大的缺憾)。在双人游戏时,屏幕被分为上下两半,Jack 和 Garathe 在两个互不干扰的环境中各自进行游戏,既可以采取合作方式,也可以互相为敌。这样,在一台机器上就可以达到 DOOM 和



QUAKE 联网打时的效果。找个朋友一起来玩,你就会感到这种游戏方式的魅力所在。当然,前提是你不仅要有一个比较快的 CPU,最好还有一个大一些的显示器,还有就是 WIN 95 和 DirectX(似乎现在的好游戏都得如此)。

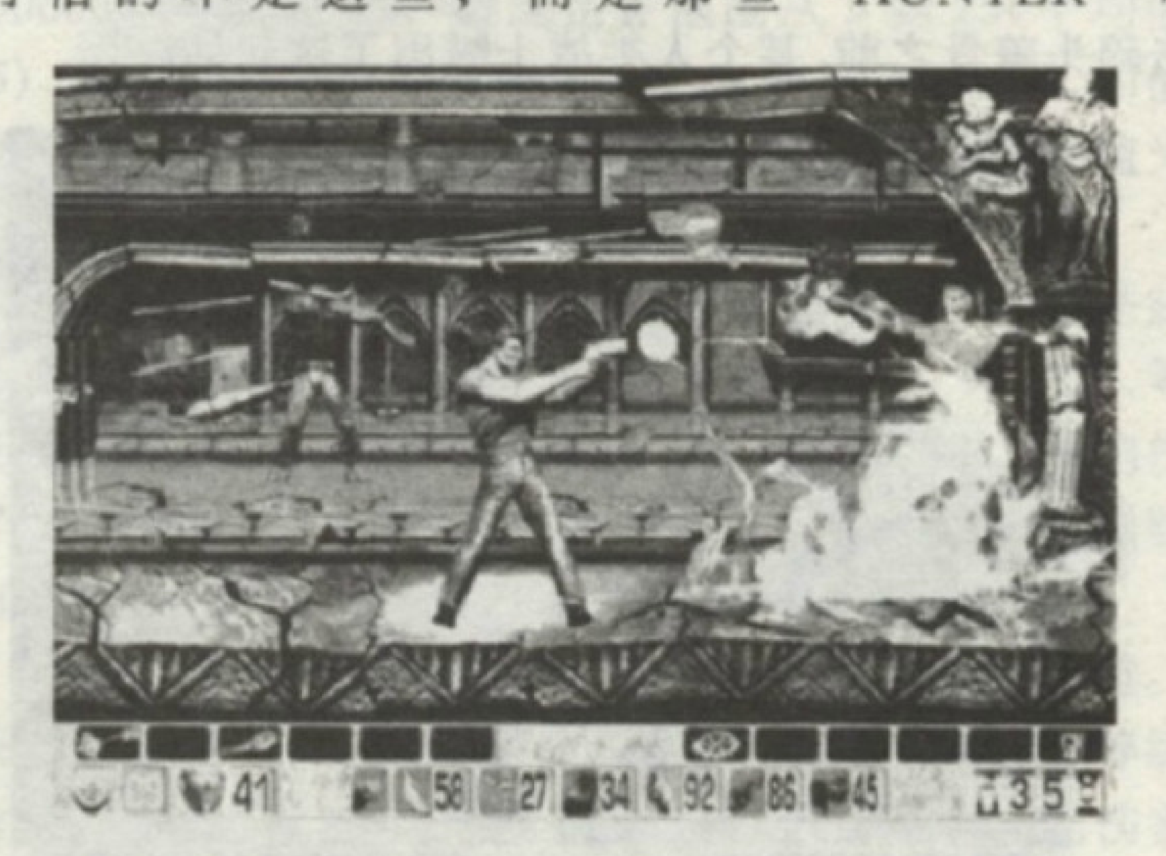
好了,最后祝你好运,祝你能"活"下来,祝你成为人类中最幸运的一员。

## 经验心得

《致命游戏》的全部 65 关都可以直接选关,当然也可以按顺序从第一关开始打。下面我就把一些过关体会告诉朋友们,希望能对你们的攻关有点帮助。首先要说的是一些有时间限制的关,要时时注意右下角的时钟,如果你不能在规定的时间内完成任务,这关就失败了(一般来说难度是比较大的)。在每关开始的时候要注意任务简报,如果任务是逃跑,自然以直接找到出口逃走;要是任务是找到一些东西或杀一些敌人后再逃走,则一定要谨慎,如果你没有完成任务但试图从出口出去的话,生命力就会很快减少。

游戏中可以得到的物品比较多,共有武器、弹药(有一个窍门,武器和弹药拿了之后还可以再拿,不过要多等一会)、急救包、加护甲的装置和特殊物品等等。一般来说,武器和弹药是足够的,拿多了也没用,不要太贪心(武器和弹药不能带到下一关去),但急救包和护甲却是越多越好。各种武器有长处也有不足,手枪反应速度快但火力不足;霰弹枪杀伤面积大但反应速度慢;火箭筒虽然火力强大,但不能向上打,而且在近距离射击时,爆炸的碎片还会伤到自己。特别应该注意的是:有些敌人在被击毙后还会发生爆炸,千万不可走近。有时觉得无路可走,不妨试着推推墙,没准墙后面就有一条密道呢。

整个游戏给人的感觉就是处处隐藏着危险,对你威胁最大的敌人有很多,片刻都不能放松。毒液、毒气,中毒之后生命力会缓缓下降,除非你可以找到解毒包(墨绿色的急救包),否则只有死路一条。汽油桶,爆炸后会形成大面积的火场,如果火场挡住了出口,你只能从火上面跑过去了,但这还不是最可怕的。如果汽油桶爆炸时,你离汽油桶的距离过近,会被当场炸死,一点办法都没有。曾经有好几次,我站在汽油桶旁和敌人对射,结果敌人的子弹打在汽油桶上引起大爆炸,唉,简直冤透了。机械臂,平时紧贴天花板,在你走过时会突然挥出,使你生命力大幅度下降(大约百分之五十),如果被机械臂抡到火场里就更惨了。所以走路时要注意观察,遇到墙上写着"DUCK"的地方要赶紧蹲下来走,但是有时没有字提醒你,就完全要靠你的眼睛和反应了。不过,最为可怕的不是这些,而是那些"HUNTER"和



"HUNTED",因为他们是有生命,有智能的,而且手段极其残忍,你必须比它们强大才能击败它们。

动作游戏迷和冒险游戏迷们,可千万不要错过这款精彩的游戏啊,它会使你们在紧张中得到欢乐的。

键盘操控:

↑:爬梯子、开门、开开关、隐藏。

↓:趴下。

JUMP+←↑或JUMP+↑→:远跳(Garathe 的远跳距离非常惊人)。

JUMP+↑:高跳、吸在天花板上走(很有用,必须掌握)。

| 制作公司 | SIERRA | | |
|---|---|---|---|
| 载体 | 光碟 | 系统 | WIN 95 |
| 语种 | 英文 | 类型 | 动作 |

# 更具挑战性的足球游戏

# VR足球




江苏　顾浩

在体育类游戏中，最受欢迎的应该是足球游戏。我们都知道EA公司的《足球96》，这个令我们惊叹不已、热血沸腾的GAME，我几乎每次打开电脑总要踢上几场。但说起GREMLIN INTERACTIVE的《VR足球》(VR SOCCER)，知道的人也许就不多了，这同样是一个高水准的足球游戏，它虽然不象《足球96》那样逼真，但它的三维画面比《足球96》更加细腻，比赛时非常流畅，立体感十足。人物拉近放大时，也没有《足球96》中那样明显的马赛克效应。

事实上，《足球96》是个相当容易的游戏，我常常会带球到对方门前想：我该不该把这个球踢进去？所以它



适合初学者玩。《VR足球》就不可能有这种情形，它有相当的难度，比如传球和射门，并不是按A键或B键就行了，这样往往会把球踢飞，要传球准确，需要一定的按键技巧，这使游戏具有更大的挑战性。一开始不适应的时候，可以选择练习模式(Practise)，熟悉传球、带球、射门等基本技巧。

《VR足球》不但三维画面出色，音乐和音效也做得不错，比赛时全程的语音解说，观众的喧闹声此起彼伏，临场感觉非常好。在游戏内容方面，《VR足球》也很充实，它有友谊赛、联赛、杯赛可选择，还可联线作战，所有球队的名字、球员名字都可自己编辑，甚至联赛规模也可自己确定。比赛时共有八架摄像机同时工作，各像机间可相互切换，镜头也可抬高放低、拉近拉远。比赛过程中，还有重播功能，对你中意的精彩片段可反复欣赏。不过《VR足球》的菜单设置不够清晰，又全是英文，刚上手有些麻烦，下面我就将游戏的主要操作解释如下，大家从中也可以看出该游戏的特点。

## 一、菜单介绍

CONTROLS——操作：可用键盘和游戏手柄操作。

MATCH SETUP——比赛设置：

OFFSIDE——越位；SUBSTITUTES——换人；FREEKICKS——任意球；GAME LENGTH——比赛时间；BOOKINGS——记录；WIND SPEED——风速

屏幕下方还有裁判的两项参数：VISION(观察力)、DISCIPLINE(严格性)。前者决定裁判能看到多少犯规动作，后者决定他是否吹判某些违规动作。除联赛和杯赛外，你都可选择自己喜欢的裁判为你执法。

CUSTOMIZE——编辑：可编辑任何球队名称、队员名字，也用于自组杯赛。

ENVIRONMENT——环境设置：

SKY——天空；STADIUM——体育馆；LINE DETAIL——赛场划线；VIDEO WALL——广告墙；MAN DETAIL——球员；PITCH DETAIL——球场；RESOLUTION——分辨率；CAMERA——摄影机；SCREEN SIZE——屏幕大小；SOUND——音乐和音效

不同摄影机间可相互切换，镜头可抬高降低，可拉近——8、2镜头抬高、降低，4、6镜头拉近、拉远。其中摄影机有八种选择：

1. FAR CAMERA——看台远处
2. PLAN CAMERA——俯视
3. GOAL LINE CAMERA——某一方的球门处
4. MANUAL CAMERA——用鼠标移动摄像机
5. PLAYER CAMERA——球员视角
6. WIRE CAMERA——默认视角
7. REF CAMERA——裁判视角
8. ISO CAMERA——标准视角

GAME STYLE——比赛特性：

1.ARCADE：重集体，队员相互协作性好。建议在联赛和杯赛时用。

2.SIMULATION：重个人技术，注意在赛前要看看队员的各项数据，遣良将上场。另外在这一风格下，联赛和杯赛时，电脑将一场一场地显示所有比赛结果，不管你是否参加了这场比赛。

NUMBER OF PLAYERS——游戏者人数：共可有四人同时操作，两人用手柄，两人用键盘。

GAME TYPE——比赛类型：

1.FRIENDLY GAME——友谊赛

选START，出现友谊赛选择画面，点击旗帜边的箭头可选球队，点击问号可选出场队员，还可以察看每一位球员的数据。数据根据队员踢不同位置而有差异：

GOALIE——守门员：观察力、速度、控球力、准确性、纪律性

DENFENDER——防守队员：力量、纪律性、速度、天赋、耐力

MID-FIELDER——中场队员：控球力、天赋、观察力、速度、准确性




ATTACKER——进攻队员：天赋、力量、准确性、速度、控球力

2.LEAGUE——联赛

选择你喜欢的球队就行了。注意多使用"SAVE"功能，比赛结束后可看看积分表。

积分表中的字母含义如下：

PD——已赛场数，W——胜几场，D——平几场，L——败几场，F——进球数，A——失球数，PT——积分，GD——净胜球。

3.CUP——杯赛

你可自组杯赛。在"GAME TYPE"中选"CUP"后，进入"CUSTOMIZE"，再按"NEXT"，此时可选择杯赛规模(4、8、16或32支球队)，再按"NEXT"，可选择你想要的球队，最后按"DONE"，就完成了。

4.PRACTICE——练习赛

己方十一名队员，对方只有守门员。开始玩时，需要在这儿多加练习，熟悉各种技巧和相互之间的配合。

5.NETWORK：网络对战。可八人同时上网作战。

## 二、比赛时

### (一)比赛用键

游戏手柄：SHOOT(射门)——A键；PASS(传球)——B键。

隐蔽性传球：不选方向，按下两个键，然后选一个方向再松开A键，队员不用转身就可传出球。

假动作传球：不选方向，按下B键，再选择方向，松开B键，会传出许多漂亮球。

传高球：不选方向，按住两个键，松开B键，球可传到队员头顶，按键越久，力越大。

挑射：方向键居中时，按下双键，再松开A键。力量大小取决于按键时间。

触球：当队员脚下是闪动的星时，表示他的站位正好适合去触球（抢先控制暂时没人控制的球），按A键(不选方向)，队员会自动去触球。

键盘：选择键盘控制时，需要进行CONFIGURE(设置)，由你自己选择方向键和射门、传球键，然后控制就和游戏手柄一样了。

### (二)比赛时功能键

TAB：小窗口开关。

1-8——摄影机：

ESC：退出。

F1-F4：请看赛时菜单部分

F5——球场细节的详略开关

F6——球场划线细节

F7——天空

F8——队员细节

F9——切换队员控制方式(手动或自动)

F10——分辨率高低

Ctrl+F1(F2)——比赛时对手柄1或2进行设置。

### (三)赛时菜单

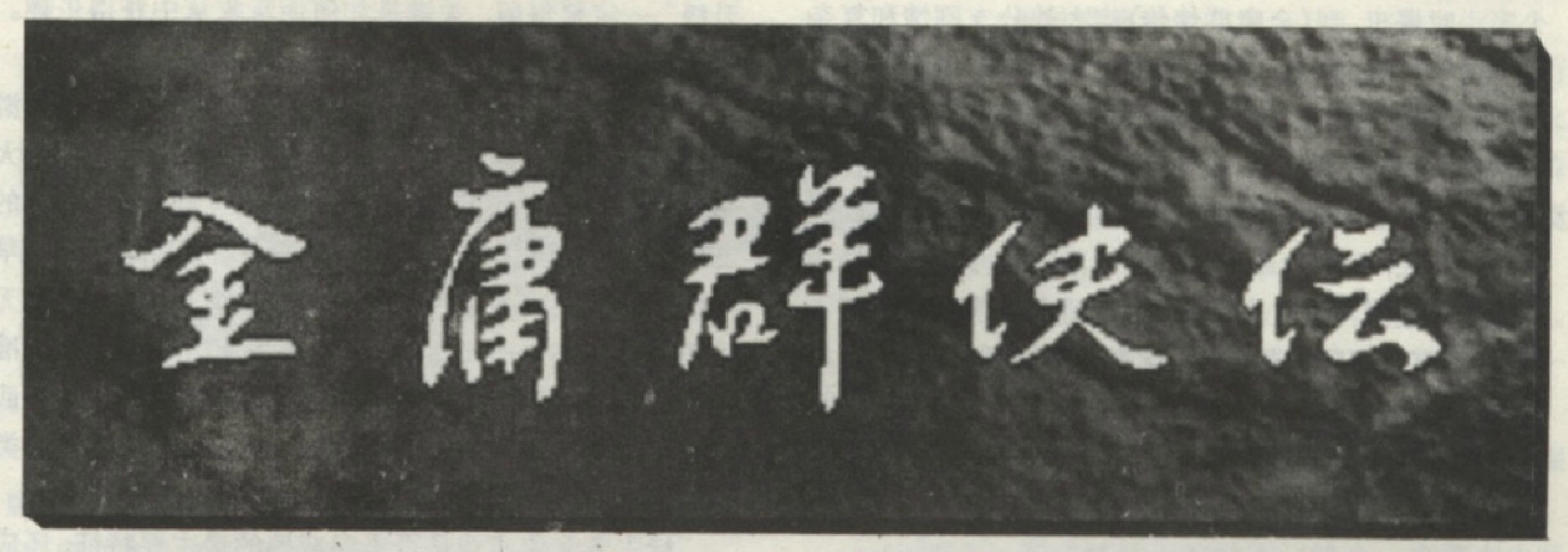
比赛时按F1(或F2、F3、F4)，弹出一菜单，功能有：

REPLAY：重播最近15秒的比赛过程。

SUBSTITUTION：换人。按F2确认需换人，在比赛有间隙时(球出界等)，换人菜单自动弹出，此时F1选换下的人，F4选换上的人，再F2确认。

《VR足球》制作公司GREMLIN属于鼎鼎大名的INTERPLAY公司，他们不仅推出了《VR足球》，而且还有其它一系列的体育游戏，称作VRSPORTS系列，如果各位有兴趣，不妨到其主页去看看：http://www.vrsports.com。

| 制作公司 | | GREMLIN | |
|---|---|---|---|
| 载体 | 光碟 | 系统 | DOS |
| 语种 | 英文 | 类型 | 体育 |




**编者按：角色扮演游戏向来有美式和日式之分，我认为随着《绝代双骄》、《金庸群侠传》等游戏的大量涌现，在美式和日式之中，应再加上一个中式——就是我国独有的武侠游戏。武侠游戏既不同于美式 RPG 的主观视角，注重解谜和角色的职业，又不同于日式 RPG 以丰富的剧情吸引玩家，它主要依靠玩家对武侠小说本身或游戏中侠肝义胆的人物的喜爱。在《仙剑奇侠传》飓风横扫神州之后，近来中文 RPG 颇有凋零之态，如何振兴此类游戏，是摆在各个厂商面前的重要课题，从金庸先生或古龙先生那里吸取素材，可能是解决这个问题的一个途径。**

# 从《金庸群侠传》看武侠游戏的发展

北京　陈雷

刀光血影一去不返，侠客的岁月也随着光阴流逝……也许我们生活的年代已经没有江湖，但我们的心中却不能没有江湖。"江湖"两个字意味着一种人生信条：做人要讲信义、要有道德、要恩怨分明、要顶天立地。从某种意义上说，这两个字更贯穿着中华文化的神韵。作为一个崇尚"甘洒热血写春秋"的民族，我国历代的文艺作品都不乏对侠客义士、侠行义举的讴歌，特别是现代，以金庸先生为代表一大批文学作者更把这种"江湖艺术"的创作推向了顶峰，武侠小说因而成为了中国近现代文学史中一面最鲜明、独树一帜的大旗!

同时，作为中华文化共同的财富，"江湖"题材并非只为一种文艺手段所独有。随着电影、电视等其他艺术表现手法的成熟，"功夫片"又成为中国人对世界影视艺术发展的一大贡献。然而，若论与时代结合最紧密，运用新技术最多，未来前景最广阔的，则当数正方兴未艾、蓬勃发展的"武侠游戏"。

提到"武侠游戏"四个字，一些资深的老玩家的话匣子便打开了：从《侠客英雄传》到《仙剑奇侠传》；从《楚留香之血海飘香》到《绝代双娇》；从《射雕英雄传》到《金庸群侠传》……屈指算来，从第一次听到"武侠游戏"这个词起，时间已过去了六、七年。也许对于人生来说，这并不是一段很长的光阴，但对于 PC 的发展而言，却足以让它由一个"婴儿"长成一个强壮的"青年"。看看我们用过的电脑——已经从 286 变成了 PENTIUM；看看我们玩过的武侠游戏——已经由一张 1.2M 磁盘变成了一张 650M 光盘。况且这种变化并非只是量的变化，更有质的飞跃：武侠游戏已经摆脱了武侠小说附属品的地位，成为一个成熟的游戏类型，并正以其独到的魅力吸引着越来越多的玩家。




电脑硬件水平的提升和软件容量的激增，首先导致的就是游戏故事情节的极大丰富。从最早《轩辕剑》的一

个半小时爆机，到《金庸群侠传》庞大的分支剧情和复杂的多线式结构，武侠游戏的剧情经历了一个由简单到复杂，由单线式到多线式的发展过程。从简单到复杂是不容置疑的好事，可单线式和多线式的讨论却似乎还在玩家群中继续着。仿佛电影和电视剧的差别，电视剧固然消息含量大，但结构却不如电影的紧凑。多线式剧情的武侠游戏也同样有这个毛病：情节联系不紧密，主干不明确，难有一气呵成的感觉。玩家的争论还在继续，可时下的游戏制造商却似乎明显更偏爱后者。从趋势来看，多线式的剧情模式将会成为今后武侠游戏制作的主流方向。




游戏容量的增加还带来了更广大的游戏版图。其实，数年间武侠游戏中版图的变迁并非仅仅是面积上的。从形式上也经历了由“不开放——半开放——全开放”的变化。截止到《仙剑奇侠传》，以前的游戏基本上都沿用着“不开放”的方式：游戏地图被分成若干块，只有随着情节的推进，才会逐步出现，无法人为连同。这种局面直到了《新蜀山剑侠传》才有所改进：它的地图是所谓“半开放”的，即“场景开放，情节不开放”。在这以后，也许是游戏厂商们受了 MUD 的启发，全开放式地图的武侠游戏终于诞生了，大概我们所见到的第一款这样的作品应数《绝代双娇》，但真正充分发挥了此模式魅力的游戏则还要算《金庸群侠传》，其辽阔的版图，与之相对应的丰富情节，使游戏中充满了意外和自由。这无疑将是今后武侠游戏设计的又一个方向，在提供更多游戏性的同时，也对玩家的能力提出了更高的要求。

在游戏内容方面，抛开其他的不讲，是否保留“练功升级”的设置，似乎是一两年以来游戏界一直在争论的话题。极端者一如《仙剑奇侠传》，五步一岗，十步一哨，不打寸步难行；又如《绝代双娇》，东拐西绕，不练照样能过关。这个问题，在《金庸群侠传》解决的比较好：保留“练功升级”的模式，在战斗上做文章——避免重复、无谓的厮杀，尽量把“练功”和情节联系起来，使玩家在“升级”中感到乐趣。不知今后其他公司还有什么高招，智冠的这一手棋大概是目前最好的处理办法。我以为“练功升级”一定要保留，关键是如何使玩家从中获得乐趣。（至于“迷宫”的设计也应该逐渐从游戏中摘除）

与游戏其他方面的发展速度不成正比的是武侠游戏的画面质量的提高。从《侠客英雄传》开始起，至今大多数的武侠游戏还都一直在使用 VGA 的 320×200 的 256 色的显示模式。虽然《仙剑奇侠传》中的图形比起早期的一些游戏简直是一个天上、一个地下，但它终归无法逾越分辨率这道天然的屏障，无法使游戏的画面水准达到一个新境界。幸而听说智冠最近要发行的几款新武侠游戏都是 640×480 的 64K 色，真希望这是今后此类游戏设计的一个新标准。

标志着武侠游戏是否走向成熟的最主要特征，还应该去看它是否具备了自己的内涵。从早期的《侠客英雄传》开始起，游戏的编制者就力图把“侠肝义胆”的武侠风格表现给玩家。可是由于受容量和当时硬件水平的局限，简单化、公式化的手法无法得到玩家的认同。后来，移植武侠小说又成了一个新的发展方向，但随着《射雕英雄传》、《笑傲江湖》的发行失败，这股热潮也渐渐冷了下来。或许直到了此时，游戏的制作者才真正意识到一个好的、适合编制成游戏的脚本之重要性，此后陆续上市的几款游戏对这一点都有了相当的重视，如《倚天屠龙记》、《轩辕剑Ⅱ》、《轩辕剑外传——枫之舞》、《仙剑奇侠传》等等。它们或是适当改写，或是锐意创新，共同的特点是放弃了那些简单的“正邪”描写，开始尝试用游戏的手段去表现复杂的人性。其间，《轩辕剑外传——枫之舞》中鲜明的人物个性，《仙剑奇侠传》中摧人泪下的情节都是很好的例证。这一切在“江湖”这个风声鹤唳的大环境下展开，就越发引人入胜。之所以抛弃了肤浅的“善恶”，目的就是要把它阐述的更深刻，也只有更深刻的道理才能耐人回味。《金庸群侠传》发行以后所引起的争论



也正是围绕着这一点展开的：有人认为它设计的独具匠心，内容丰富；有人却认为它玩过之后让人脑中一片空白，缺乏神来之笔……这样的分歧并不偶然。平心而论，《金庸群侠传》在游戏的结构设计上确实有独到之处，它以第三人称的身份让玩家在金庸先生的 14 部“天书”中经历了一次巧妙的“错体奇航”。仅此一点，便令人拍案




笔者参与的《大众软件》1997年第一期所刊登《金庸群侠传》攻略有些地方未说明清楚，使读者产生了误会，应许多读者要求在此澄清一下。

（一）关于《天龙八部》一书，主角首先要找到段誉，然后再去无量山洞（座标参见前期）得到北冥神功、凌波微步和万毒之王后，燕子坞才会开放。

（二）关于王语嫣的评价是针对其本人，如果带她上阵的话可以成倍地增加攻击力，对因此产生的误会笔者表示歉意。

（三）关于"最佳开始"。有些读者认为《金庸群侠传》开始武功太低，问有无快速通关办法。笔者在这里对游戏开局时的最佳方案提一个参考意见：

如果玩家有耐心，可以让主角一开始不要修炼任何武功，这样如果利用"自动"来战斗，就会长野球拳的等级，野球拳九级与十级有天壤之别，要耐心地修炼，修炼出十级后再练别的武功（一定要练一个如九阳神功或狮子吼这种攻击范围大的武功）。

最佳顺序参考：

1. 开始先去林平之处得银两和鸡山旅行图，然后到高升客栈招段誉，再找到船到冰火岛找到谢逊的金毛，返回时顺便去一趟绝情谷，将大燕玉玺和断肠草找到，再去昆仑仙境召张无忌。

2. 三人至阎基处击败之（尽量用张无忌，其防御力最高），得到两页刀法去胡斐处升一两级再招胡斐。

3. 四人到无量山洞，合力击败万毒之王，给主角服用。

4. 调整一下去铁掌山打败看门徒众，直接去小径处拿大燕世族图表。

5. 到燕子坞让慕容复加人，再召王语嫣，然后将慕容复开除。

6. 此时王语嫣已加入队伍，在今后的作战中，只要王语嫣上阵，其他人攻击力都会大大增强（不过要保护好王语嫣，让她离战斗处远一点，否则……）。这时再去欧阳克处招其人伍得通犀丸，主角服用，再将其开除。

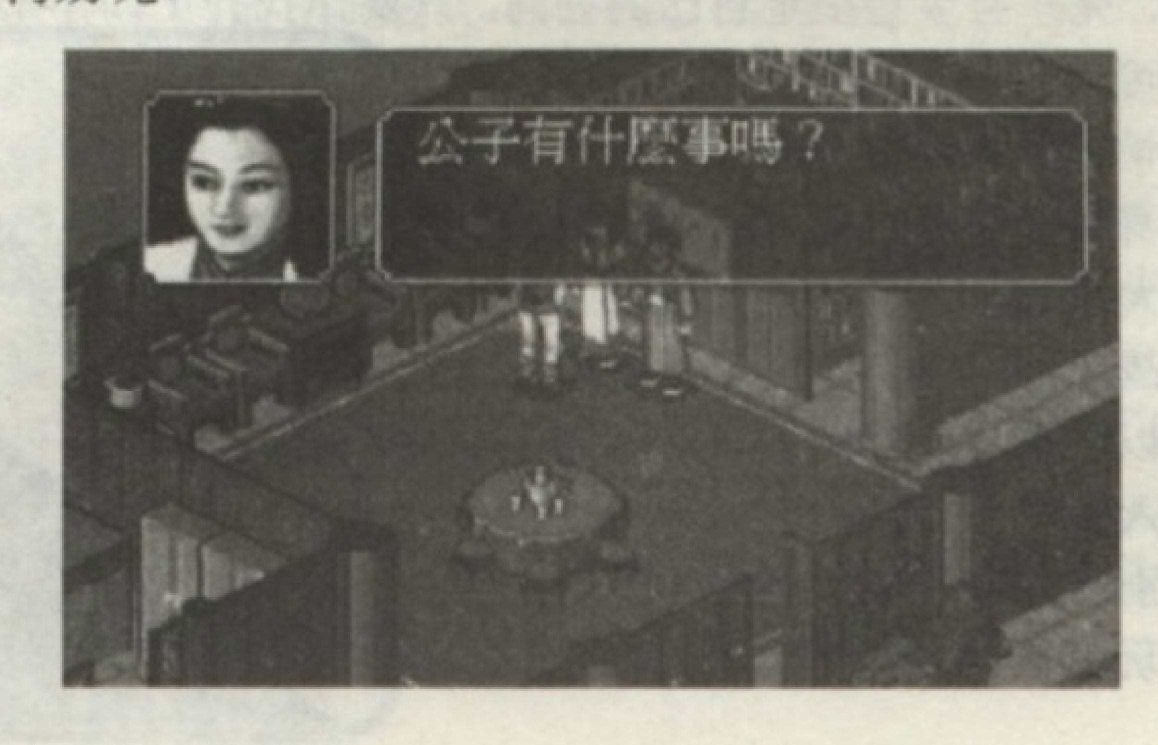
这时，主角已经是百毒不侵了（为以后与欧阳锋战斗做准备），而且有王语嫣的加入可使等级很低的队伍去迎战强大的敌人。以后可以先找杨过和小龙女取得《神雕侠侣》，再去瑛姑处调解与段皇爷和周伯通的关系，然后得到左右互搏之术。

这是笔者总结的最快的"进入状态"的方案，仅供各位玩家参考。

---

叫绝，加之丰富的情节设计，确实让置身于其中的玩家如痴如醉。另一方面，或许因为受了原著太多的约束，致使整个游戏的剧情缺乏突破和意外之喜，就好象一场再精采的"丰田杯"录像，也不如一场现场直播的甲A比赛吸引人的道理一样，这样的设计让很多玩家不"感冒"。一些玩家还有其他的遗憾：虽然《金庸群侠传》中主人公也可称的上行侠仗义，但与《轩辕剑》系列、《仙剑奇侠传》中所展现的大侠、大义比起来，似乎还欠缺点什么。另外，在《金庸群侠传》中，没有关于情的描写，当初《仙剑奇侠传》的成功，几乎让所有的人都认为一款好的武侠游戏一定应该能让人"为之动容"，"金庸"显然是对这种观点的一个挑战。正是基于上面的几点原因，所以才有不少人认为《金庸群侠传》只能算是一道没放盐的菜。不过我想说：也许有的菜就是不放盐的。那正是《金庸群侠传》想带给我们的：一点点放松，一点点熟悉，一点点无所谓……

关于《金庸群侠传》在内容、内涵上的争论，实际上可以看成是"传统"和"现代"两种武侠游戏观念的交战。它同时也表明了一种趋势：未来的武侠游戏设计是朝着多元化的方向发展的。设计者将把一个更复杂、更人性化、更多融合现代人观点的"江湖"展现给广大玩家：在那里，你既可能是叱咤风云、荡气回肠的大侠，也可能只是一个为生存、为一点蝇头小利而繁忙的小瘪三……游戏毕竟是游戏，能带给人乐趣是最重要的。在这个前提下，无论怎样的设计都是应该得到支持的，更何况只要我们心中的"江湖"不风尘有染，少作一次大侠又何妨呢？






每逢年底总是会有一些大作出品，智冠科技在推出了毁誉参半的《三国演义Ⅱ》后，终于推出了今年最棒的的中文 RPG——《金庸群侠传》。它独特的结构、多线式的剧情，还有那金庸笔下的数十名武林人士立时把我深深地吸引了。从小学时就开始接触金庸先生的武侠小说，从《飞狐外传》到《鸳鸯刀》，这十四部著作都陆陆续




续地看过。少年时总梦想自己恰逢奇遇，成为练成绝世武功的侠士，仗剑走江湖，除尽世间不平事。当然，这在现实生活中是不大可能实现的，但在出现电脑游戏之后，通过游戏我们可以虚拟现实。当游戏和有“成年人的童话”之称的武侠小说结合后，自然具有更强的号召力，因此《金庸群侠传》成为 1996 年最佳中文 RPG 游戏(个人意见)就不足为奇了。谈到中文 RPG 游戏就不可避免地提起大宇公司的人气大作《仙剑奇侠传》，自从 1995 年推出后，直到现在《仙剑奇侠传》还在国内各大游戏排行榜中居领先地位。当时，《仙剑奇侠传》席卷神州大地，得到了大部分玩家的认可，同时也在 RPG 游戏中开创了“仙剑模式”。因为同是中文 RPG 游戏，又同是台湾两位“大腕”的作品，可以比较的东西很多，我就在这里说一下一家之言吧!




首先，《金庸群侠传》采用开放的多线式剧情，而《仙剑奇侠传》采用的是直向的单线式剧情。我想玩过这两个游戏的玩友对此会深有感触，在《仙剑奇侠传》中你只能扮演李逍遥去干游戏事先设好的事情，如果你有什么事没干，也就不可能继续游戏，因此事件的发生是有先后次序的。《金庸群侠传》则不然，你作为主人公进入游戏，完全自主地决定自己的去向，只要你找齐十四本书就可以。细想起来《仙剑奇侠传》的剧情也是很老套的，无非是为了解开身世之谜踏上冒险之路，最后揭穿大魔头的阴谋，然后与对方决一死战。但《仙剑奇侠传》的成功在于把以往 RPG 游戏忽略的感情因素加入其中，使整个游戏弥漫着生离死别的悲剧气氛，同时也深深感染了玩家。就象大家喝惯了苦咖啡，忽然有一天给咖啡加了点糖，也就体会出了不一样的感觉。《金庸群侠传》则不然，它与其说是一个 RPG 游戏，倒不如说是个单机版的 MUD，与以往的 RPG 游戏有很大不同，以金庸的十四部作品为线索展开剧情，玩家可以自由选择伙伴组成队伍，为侠为魔也在你一念之间。游戏的开放度比较大，除了《神雕侠侣》要在《射雕英雄传》之前取得外，取书次序可以自由，不象以往的 RPG 游戏总得先干什么后干什么。

其次，谈谈二者的音乐效果。《仙剑奇侠传》的音乐是没得说，它吸收了民族音乐的精华，《蝶恋》、《白河寒秋》等等缠绵悱恻、摧人泪下的音乐使人如醉如痴，再加上 CD 原声轨，使游戏的气氛更为“煽情”。笔者的朋友因为喜欢《仙剑奇侠传》的音乐，就把光盘上的音乐录到磁带上，以备能够时常听听，可见《仙剑奇侠传》的音乐魅力。相比之下，《金庸群侠传》的音乐就实在是差强人意了，极强烈的 MIDI 效果，而且比较单调，使人觉得这是《金庸群侠传》一个不小的遗憾。

再说说游戏的画面，由于二者均用 320×200 的 256 色模式，从技术来说，没有高下之分。不过，在刚看到《仙剑奇侠传》时，虽然也是 320×200 的 256 色分辨率，自己也被镇住了，惊讶于如此漂亮的画面。《金庸群侠传》的画面和很早以前的《倚天屠龙记》相比，没有大的改变，让人感到不可理解。

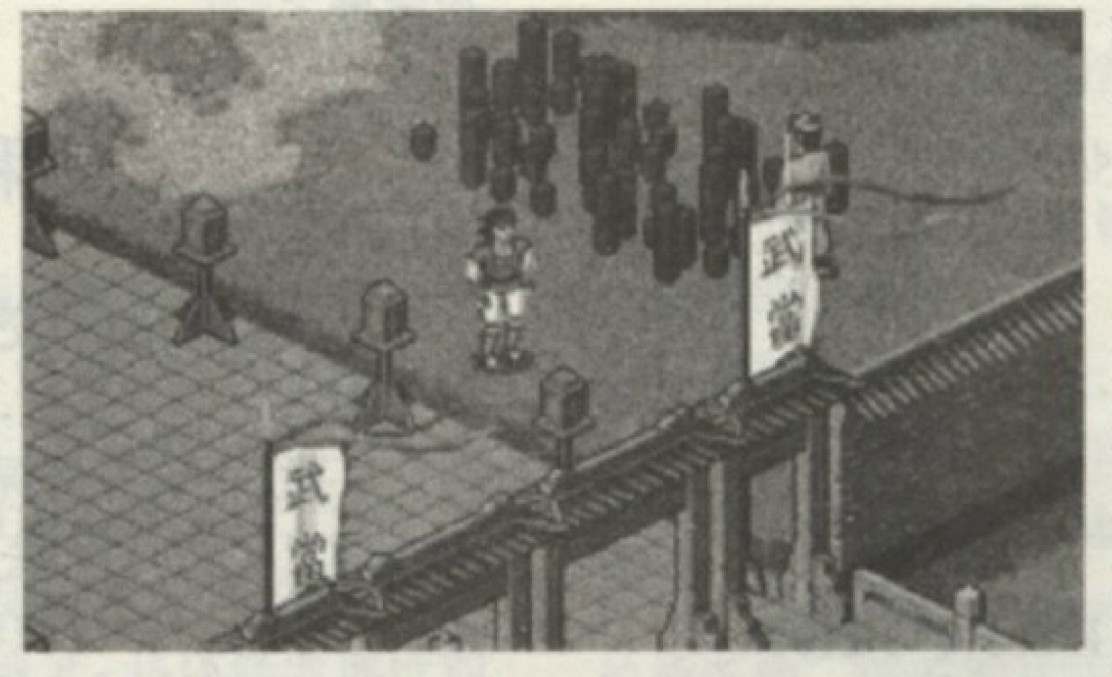
作为一个游戏最主要的是游戏性（说白了就是好玩不好玩），可以说是最难讲的方面了。《仙剑奇侠传》这种单一的剧情，笔者认为玩过一遍之后便索然无味了，但众多的“仙剑”迷恐怕打三遍、四遍也还嫌不够，令人不好评论它的游戏性。但对于玩过《仙剑奇侠传》的朋友来说，有一个不争的事实——迷宫太多、太大。像镇妖塔、试炼窟这种超级大迷宫笔者至今心有余悸，往往需要几个小时的寻找，细想起来，如果“仙剑”没有了迷宫，恐怕……在《金庸群侠传》中可没有迷宫让人懵懂转向，地点也都是固定的，只要转几遍，记熟了是不会走错路的。我觉得这一点是很体贴玩家的，游戏时间的延长不能通过在迷宫中消磨时光，取消迷宫也可以说是源于对本身实 （下转 66 页）



# 从《金庸群侠传》看多线式剧情在RPG中的运用

北京 杨威

众所周知，"多线式剧情"是《金庸群侠传》的一个主要卖点。在游戏的封套上，智冠明明白白地写着：游戏的进行是采用多线式高度自由的选择模式，你高兴先玩哪一段剧情都行，不同的选择立刻产生不一样的剧情效果，当然，结局的方式肯定也是五花八门的。然而，凡是玩过这个游戏的朋友都知道，游戏中的所谓"多线式剧情"其实并非智冠宣传的那么好。最根本的原因就是——"多线式"并不彻底，即便是刚刚开始玩这个游戏的朋友也知道，只要找齐了金庸的十四部小说（游戏中的"十四部天书"），就可以打穿游戏了。于是，所谓的"多线式"与普通固定式剧情的唯一区别就在于你可以先找《倚天屠龙记》，也可以先找《笑傲江湖》，但最后还是得殊途同归，去参加武林大会、见孔巴拉、独斗十大高手。可是，你的选择真的是那么自由么？真的是"高兴先玩哪一段剧情都行"么？其实这根本是行不通的，你若上来先找《笑傲江湖》，别说打不过任我行和东方不败，梅庄四友你又打得过么？《广陵散》曲谱你又找得着么？你想先找《天龙八部》，"大燕世族图表"够你费劲的吧，再说，独斗萧峰也非等闲之辈可以办到的呀。因此，大部分朋友最先找到的都是《侠客行》、《雪山飞狐》、《飞狐外传》这几本最容易找的书，最先加入队伍的也都是段誉、令狐冲、田伯光这几个人，几乎成了单线。"多线式"并不多线，结局方式自然也就无法"五花八门"了。游戏设计上的限制（武功、升级、剧情相互牵涉等等）导致构思得很好的"多线式"无法真正实现，结果，吸引成群结队玩家（包括在下）去昼夜奋战，不停练功的主要原因倒是对金庸小说及他笔下人物的喜爱，而几乎没有什么"多线式剧情"的因素。




其实，我本人是"多线式剧情"的忠实拥护者。记得当初和一个朋友不约而同地玩那个红极一时的《福尔摩斯探案》，后来都遇到了难关无法解决。当我们俩坐在一起交流经验时，竟然惊奇地发现，虽然我们都已经在剧情上走得很深了，但我们所经历过的事情并无任何交叉之处。当我改个方向去走他那条路时，一直困扰着我的那些问题统统都得到了解决，使我豁然贯通。虽然这只是一个简单的"双线式"，但也比一般的单线式多给了我不知多少乐趣。RPG游戏已经有了不少年的历史，但游戏基本都局限在固定式（即"单线式"）剧情这一条路上，完全没有任何自由可言，其精髓就是"迷宫+练功"，想必绝大多数玩家都已经对此深恶痛绝了吧？即便有一些迷题，也多为刁难人之举（看不见的门、按固定顺序拨开关什么的）。RPG自诞生之日起，不断爆发信任危机。SLG的崛起、ACT的火爆、AVG的真人影像技术……使得他们拉走了大批原来的RPG拥趸。RPG的厂商不能坐视不管，于是想出了不少新招来挽回RPG的颓势："踩地雷"式作战（美其名曰"日本进口的全新作战方式"）、即时作战、武侠小说成份、电影片断等等。这些除了在刚刚出现的时候给人一些新鲜感以外，只能更增加了RPG的苍白无力。现在的游戏玩家，水平已经越来越高，对游戏的要求也越来越高。玩游戏已远远不仅是为了消磨时间，更主要的是体现自己的智慧，实现自己在现实生活中无法实现的梦想（有人说金庸小说是成年人的童话，我说游戏是所有人的梦想实验场）。RPG本来是最适合完成这个任务的，但现在它已经蜕化为一个令人生厌的东西。你只能扮演别人给你设计好的角色，在无穷无尽的迷宫做斗争、不断地战斗以求升级、在每一件物品前面按SPACE键、用穷举法来拨开关，这一切的一切让人感觉不到丝毫的乐趣。我几乎是皱着眉头玩完了"仙剑"的最后几段，只为了看那感人的结局动画。

我认为，"多线式剧情"是迄今为止最好的可以解救RPG的良药。我不敢说MUD是角色扮演游戏的终极目标，但是玩过MUD的人都不太有兴趣再去玩普通的RPG游戏了。在MUD里面，你可以做任何事情，练任何一种武功，没有剧情来限制你，由你自己来创造剧情。最主要的是，你可以做一个在现实生活中你无法做的人：强盗、小偷、大侠……这给人带来的快乐是无与伦比的。当然，在单机上无法有多个玩家同时游戏，比MUD少了一大乐趣，但Player可以由计算机模拟，而其它那些东西照搬过来，不就是一个纯粹的"多线式"吗？但有一些问题应该注意：一、地图必须全部展开。二、决不能采用"踩地雷"作战方式（在地图上来回走的时候总是碰上敌人受得了么？）。三、不能有迷宫。四、最好不要设计固定任务，可以采取一些MUD中"领任务"的游戏方式。

许多公司已经敏感地意识到了这个问题，所以近年来声称自己是"多线式剧情"的RPG多了起来。《侠客游》做得不错，着实有些新意；《妖魔道》在"多线式"和"即时作战"上的构思是非常好的，只是"踩地雷式"作战把这一切都毁了；《绝代双骄》根本就是假的"多线式"，比《金庸群侠传》差得远了。想来，《金庸群侠传》还是迄今为止最好的"多线式剧情"游戏。常玩RPG的朋友一定有过这种体会，当你碰到一个"坎"过不去的时候，越卡越过不去，必须得放一放。在玩《金庸群侠传》时我几乎没遇到什么障碍就过了，因为到了游戏的中期，自由度相对大了许多，这条路走不通，可以走别的路试一试。在"多线式剧情"的探索上，《金庸群侠传》虽然有一些不足，但基本上还是成功的。希望广大游戏公司能够进一步地努力，在《金庸群侠传》这面大旗下，群策群力，浩浩荡荡地展开"RPG复兴运动"。

## 黎明之砧
## ANVIL of DAWN

在光盘的DATA目录下你会发现一个可执行文件:C-ANVIL.EXE,它是一个用RAR压缩的带密码的自解压文件,把它拷到你所安装的目录中展开,其密码是(英文小写):huangchihkai6951007436338。注意,展开后它会覆盖你的原启动文件。用展开后的文件启动游戏,就会拥有如下的秘技:

E:显示魔法经验值
e:显示武器经验值
F:换人物
f:转换人物状态
k:瞬间杀死敌人
m:换表情
N:增加魔法经验值500点
n:增加武器经验值100点
q:增加魔法值100、生命力500
W:学会新法术
F12:穿墙模式开关
ALT+F7:写满笔记本

北京　盛风

## 生化悍将Ⅱ——复活
## CYBERIA2:RESURRECTION

以前曾经登过《生化悍将Ⅱ》的跳关方法,此次介绍的是"不死之法",用此方法可以在射击场景中滴血不减,只要用以下方法启动游戏即可:

GAME /u

注意,游戏本身所带的批处理文件是不能带参数的,所以最好是逐行执行或是自建个批处理文件。

北京　李朋

## 雷神之槌
## QUAKE

在DOS下进入QUAKE的ID1子目录,用文本编辑器编辑CONFIG.CFG文件,在文件的最后输入如下的内容:

```
bind 9 "impulse 9"
bind g "god"
bind f "fly"
```

保存离开后,进入游戏,你会发现按9键会满枪,按g键无敌。总之,用"bind <按键码> <指令>"的格式便可。

QUAKE中有三种难度和四个场景,但还有一种难度名为恶梦,各位可能是只闻其名而不见其踪,跟我来吧。进入游戏后,任选一个难度,再选择第四个场景,勇敢地跃入水中,你会发现落在一个大厅里,抬头向左面的墙上看,在木架上方有一个黝黑的洞口,那就是恶梦的入口。知道了入口下面就要看你的技术了。首先面对水池,然后转身180度,倒退着跃入水池,立刻按前进键,碰到墙壁后放开手,哈哈,木架就在脚下。

北京　郭可昀　　南京　张强

## 工人物语Ⅱ
## SETTLERS 2

在玩《工人物语Ⅱ》时,有没有在等那些小人工作的时候,有一种等得你心烦的感觉。你只要在游戏时键入thunder,按回车键后右上角有个感叹号,那么你就成功了。以后用ALT+1至ALT+6就可以控制小人的动作速度了。

广东　飞虫

## 移民计划

### 1.随时进行交易

先造两个交易站,待飞船降落时,点取降落点所在的交易站,再点控制屏中的"拆除"指令,飞船会飞走,但此时你已经可以在接下来的两个月里随时进行各种资源的买卖了。你可以在下次飞船到来之前再造一个交易站,等到飞船来时重操旧技就可以了。用这种方法可以避免仓库不够或未建好之前因空间不足而造成的资源浪费。

### 2.操纵敌军法

在你可见的范围里点取敌军的车辆,这时控制屏上只显示它的状态,点一下控制屏的"Replay",再点一下控制屏,此时会多了"移动"、"攻击"等选项,这样你就可以操纵它了。你可以用一辆雷达车去引诱敌军,再将它们一一俘获或让它们自相残杀。不久,你就可以看到爆机场面了!

北京　小翔

## 铁血联盟

在战斗中,我方行动完毕后,用鼠标点"完成"键后迅速按CTRL+F键,可禁止敌方行动,然后我方继续行动,这样敌方只能老老实实地挨打了。

河南　黄克军

## 辛迪加战争
## Syndicate Wars

在登记的时候，用“POOSLICE”登记，你将听到一个声音指示秘技已被激活。这样在游戏进行之中就可以用以下的秘技：

Shift + Q：得到所有的武器。

Alt + C：完成任务并离开。 北京 盛风

## 洛克人 X

游戏机上已出到了3代，而PC刚出了1代，不过至少是出了。用以下修改可使你玩得轻松些。编辑MMX.GMS文件，有如下地址（对应第一个进度）：

人数（最大0A）：SECT0000，DISP0013

盔甲（改为0F）：SECT0000，DISP0017

心（改为FF）：SECT0000，DISP0023

能量（改为FF）：SECT0000，DISP0027

最后一关（改为FF 01）：SECT0000，DISP0019至0020

北京 迦楼罗

## 狂龙传

游戏提供了五个进度文件，但全都放在同一个文件SAVE.O之中，只要编辑SAVE.O即可。各进度文件中，金钱的地址是固定的，但各个人物的状态地址却不完全固定，只有你所扮演的游戏主角位置是固定的，其他人的地址按各人在队列中的顺序排列，从主角开始，每隔240个字节是一个人的状态地址。具体修改地址如下：

**1.金钱**

| | SECT | DISP |
|---|---|---|
| 进度一 | 0001 | 0267-0269 |
| 进度二 | 0049 | 0299-0301 |
| 进度三 | 0088 | 0339-0341 |
| 进度四 | 0127 | 0363-0365 |
| 进度五 | 0166 | 0395-0397 |

**2.主角状态（进度一）**

SECT0002，DISP如下：

| | |
|---|---|
| 等级 | 0397 |
| 体力上限 | 0302，0303 |
| 当前体力 | 0304，0305 |
| 精气上限 | 0306，0307 |
| 当前精气 | 0308，0309 |
| 物理攻击力上限 | 0310，0311 |
| 当前物理攻击力 | 0312，0313 |
| 物理防御力上限 | 0314，0315 |
| 当前物理防御力 | 0316，0317 |
| 魔法攻击力上限 | 0318，0319 |
| 当前魔法攻击力 | 0320，0321 |
| 魔法防御力上限 | 0322，0323 |
| 当前魔法防御力 | 0324，0325 |
| 速度上限 | 0326，0327 |
| 当前速度 | 0328，0329 |
| 技巧上限 | 0330，0331 |
| 当前技巧 | 0332，0333 |
| 运气上限 | 0334，0335 |
| 当前运气 | 0336，0337 |
| 士气上限 | 0338，0339 |
| 当前士气 | 0340，0341 |
| 升级需经验值 | 0350，0351 |
| 现有经验值 | 0352，0353 |

昆明 张峰

## VR 战士 PC
## VIRTUA FIGHTER PC

**1.Dural 选用法**

开启Player Select选单，顺序按下摇杆的下、上、右，再同时按左及防守键（Guard键），若听到一呼啸声，即表示输入成功。

此秘技在Ranking Mode下无效。在VS Mode下1P、2P均可使用以上方法，结果将是Dural vs Dural。

**2.将Dural加入战绩表（Record List）**

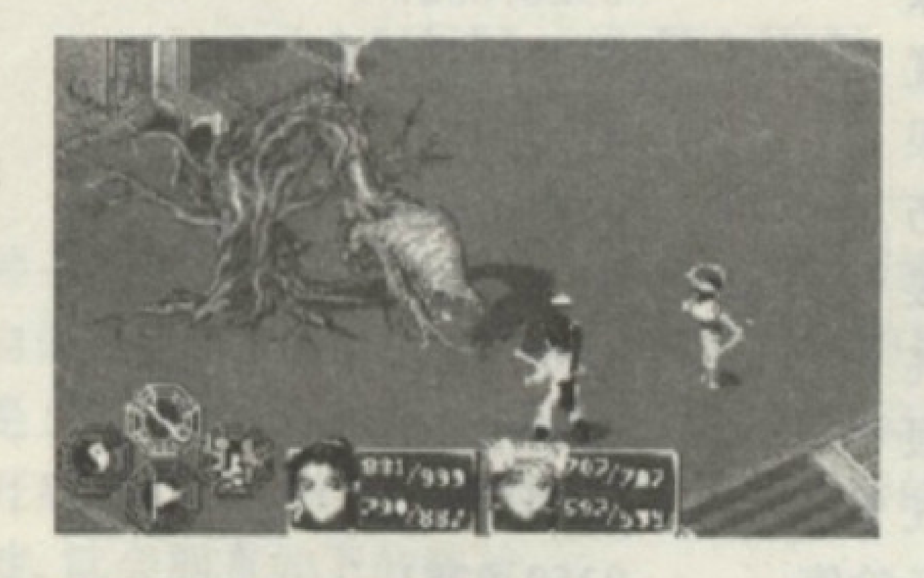
正常状况下Option里Record一栏是不包含Dural的战况的，但若在片头画面出现Press Start Button时迅速将摇杆连续向上按17次，再按下开始键。进入Option选项，此时若听到一声“Ring Out”即表示输入成功。再进入Record选项，即可见到包括Dural内所有角色的战况及图片。此秘技只需输入一次，Dural的战绩即可永久保存。

**3.任意选关及调整擂台大小**

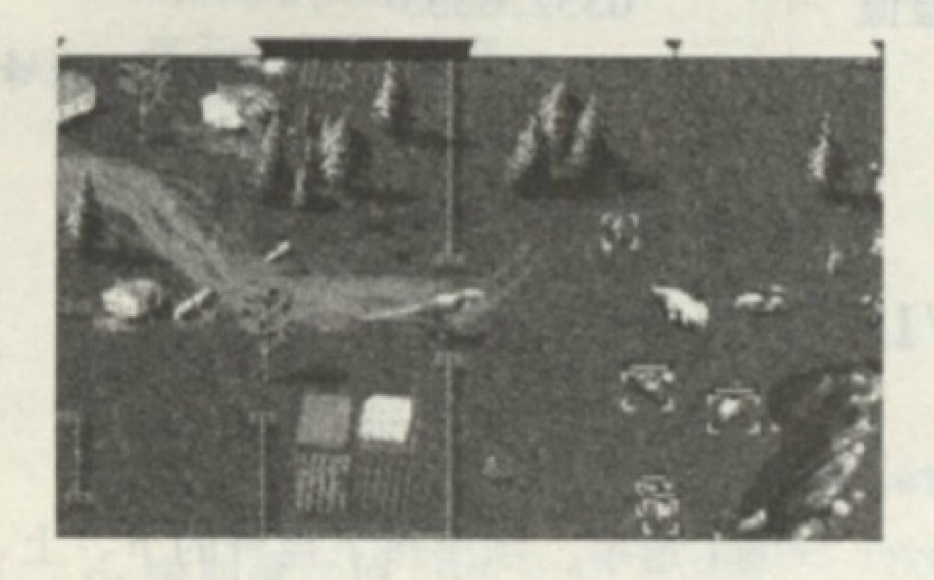
在片头出现Press Start Button时迅速将摇杆连续向上按12次，再按下开始键。进入Option选项，此时若听到一声“K.O”即表示输入成功。将光标移到最后的Exit选项以下，此时屏幕上将见不到光标，判断光标是否存在的方法是若某一选项是以黄色显示时，则光标即停留在该选项位置；若全部选项均为白色，则是无光标，按下Guard或Kick任一键，将会出现一个叫“Option +”的选单，在此可任意选关及调整擂台大小。

有一点值得注意的是此选项亦会永久保存，如你已选择了进入最后一关在宽度为8米的擂台上与Dural决战，那么以后只要你以Arcade模式启动游戏，均将自动进入最后一关在相同大小的擂台上开始决斗。若欲改变设定则需在“Option +”选单内重新设定。此秘技在Ranking及VS Mode下无效。 维也纳 鲁夫

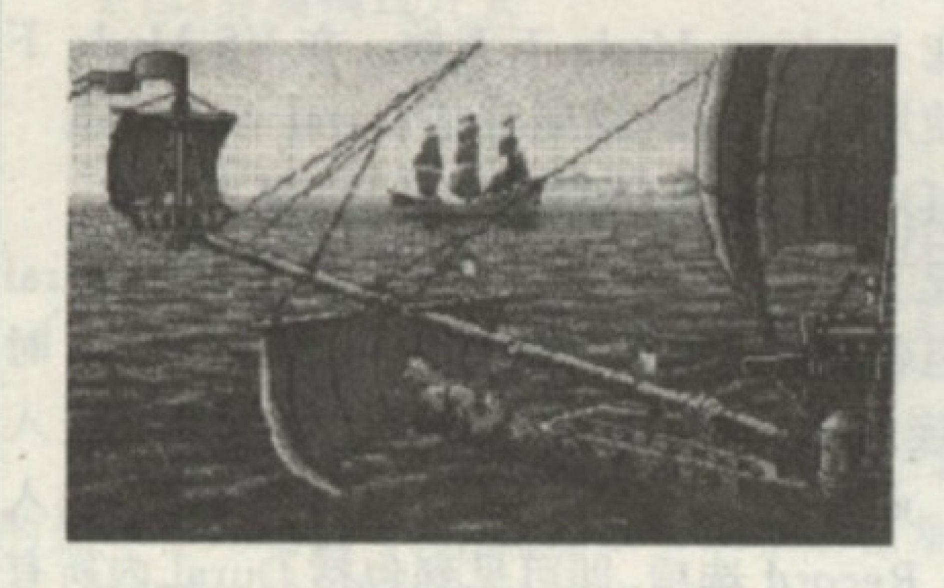
1. 仙剑奇侠传（1908票 → 大宇）



2. 命令与征服（1816票 → WESTWOOD）



3. 大航海时代Ⅱ（1416票 → 光荣）



4. 三国志英杰传（1284票 ↑1 光荣）



5. 大富翁Ⅲ（1275票 ↓1 大宇）



# GAME

## 首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传 （894票）
2. 命令与征服 （736票）
3. 金庸群侠传 （187票）
4. 红××× （185票）
5. 大航海时代Ⅱ （109票）
6. 足球96 （79票）
7. 三国志英杰传 （70票）
8. 魔法门之英雄无敌 （57票）
9. 魔兽争霸Ⅱ （55票）
10. 炎龙骑士团Ⅱ （45票）

## 幸运读者名单

| | | | |
|---|---|---|---|
| 朱宇杰 | 北京航空航天大学 | 王川 | 杭州缸儿巷 |
| 沈燕 | 北京理工大学 | 苏陈 | 福建省福州市 |
| 李振宇 | 北京市丰台区 | 万田奇 | 南昌市第十中学 |
| 崔传音 | 上海市浦东新区 | 宋云飞 | 河南省郑州一高 |
| 李婧 | 上海市万航波路 | 刘海波 | 湖北省武汉市 |
| 刘光宇 | 天津南开大学 | 王国胜 | 湖北省黄石市 |
| 邬斌剑 | 哈尔滨理工大学 | 胡鸿 | 湖南师大附中 |
| 刘晓峰 | 黑龙江大庆市 | 时彬 | 湖南省吉首市 |
| 李伟 | 吉林省长春市 | 胡永灵 | 深圳市福田村 |
| 张娟 | 辽宁省本溪市 | 郭少聪 | 广州市南岸公路 |
| 付晓雷 | 辽宁省沈阳市 | 梁南 | 广西中医学院 |
| 仲伟一 | 河北省廊坊市 | 范伟铭 | 广西柳州市 |
| 陈健 | 内蒙古包头市 | 郑思海 | 海南医学院 |
| 曹凯 | 山东省淄博市 | 黄坚 | 贵州省贵阳市 |
| 张丽 | 山东省青岛市 | 万东 | 云南省开远市 |
| 童孝如 | 安徽省芜湖市 | 曾韬 | 四川省重庆市 |
| 钱进 | 安徽省合肥市 | 伍纬 | 四川省蓥山县 |
| 郭晓雷 | 江苏省徐州市 | 王敏 | 西安市西北大学 |
| 秦伟 | 江苏省靖江市 | 程炜 | 陕西省安康市 |
| 张一鸣 | 浙江省平湖市 | 刘卫星 | 甘肃省兰州市 |

奖品：大众软件杂志社提供的1996增刊配套光盘一张。

# 龙虎榜

## 11—30 名游戏排行榜

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11. 金庸群侠传 | (796 票) | 21. 中国 | (246 票) |
| 12. 三国演义 Ⅱ | (694 票) | 22. 无悔的十字军战士 | (237 票) |
| 13. 炎龙骑士团 Ⅱ | (676 票) | 23. 天使帝国 Ⅱ | (229 票) |
| 14. 三国志 Ⅴ | (540 票) | 24. 新蜀山剑侠 | (208 票) |
| 15. 红××× | (418 票) | 25. 极品飞车 | (205 票) |
| 16. 太阁立志传 | (361 票) | 26. 文明 Ⅱ | (190 票) |
| 17. 倚天屠龙记 | (339 票) | 27. 毁灭公爵 3D | (154 票) |
| 18. 美少女梦工场 Ⅱ | (322 票) | 28. 傲气雄鹰 | (151 票) |
| 19. 毁灭战士 Ⅱ | (312 票) | 29. 殖民计划 | (148 票) |
| 20. 轩辕剑外传——枫之舞 | (267 票) | 30. 官渡 | (112 票) |

### TOP TEN 参加办法

请将您当前心目中最喜欢的 1－10 个游戏的名称写在信封背面(或明信片),在信封正面左下角写明"TOP TEN"字样,以正楷写出您的通信地址,寄到北京和平门邮局 3056 信箱《大众软件》杂志社。我们每月将从这些选票中随机抽取若干名幸运读者给予奖励,因此您无需追求"命中率",投出您真实的一票!但请注意遵守以下游戏规则。

1. 所选游戏必须为 PC GAME。
2. 所选游戏应为已出版发行的游戏。
3. 所选游戏数目不可超过 10 款,可少选。
4. 所选游戏若为英文版,请注明其英文全名。
5. 请您将最喜爱的游戏放在首位。
6. 必须将所选游戏写于信封背面(或名信片)。

**并非必须:**读者可将最想看的游戏攻略写在信封背面,注意不要与 TOP TEN 的内容混在一起!

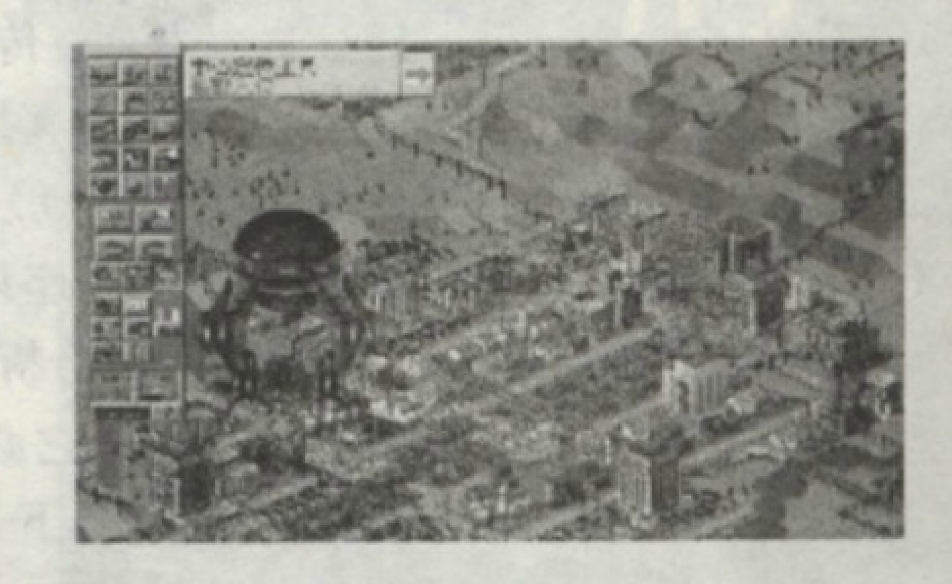
6. 魔兽争霸 Ⅱ (1122 票 ↑1 Blizzard)



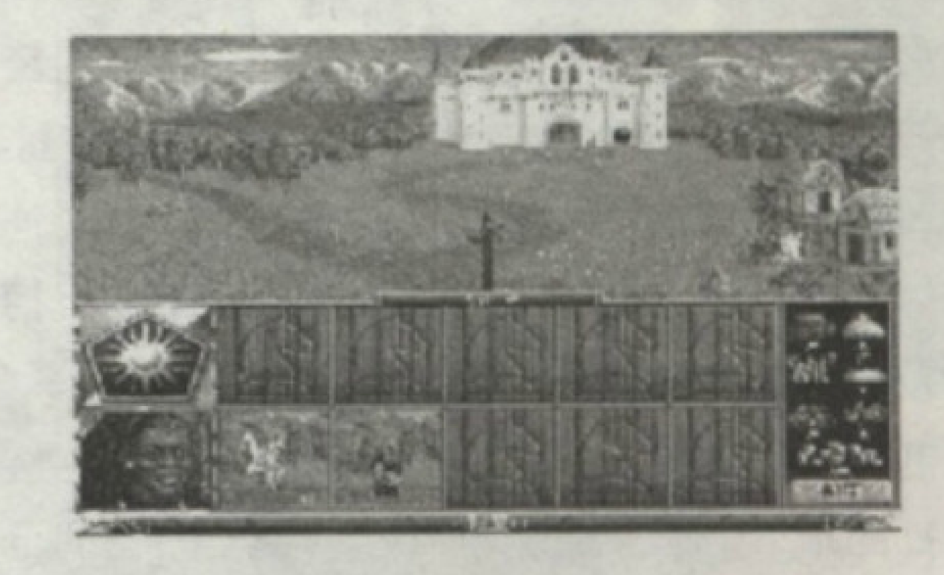
7. 足球 96 (1113 票 ↓1 电子艺界)



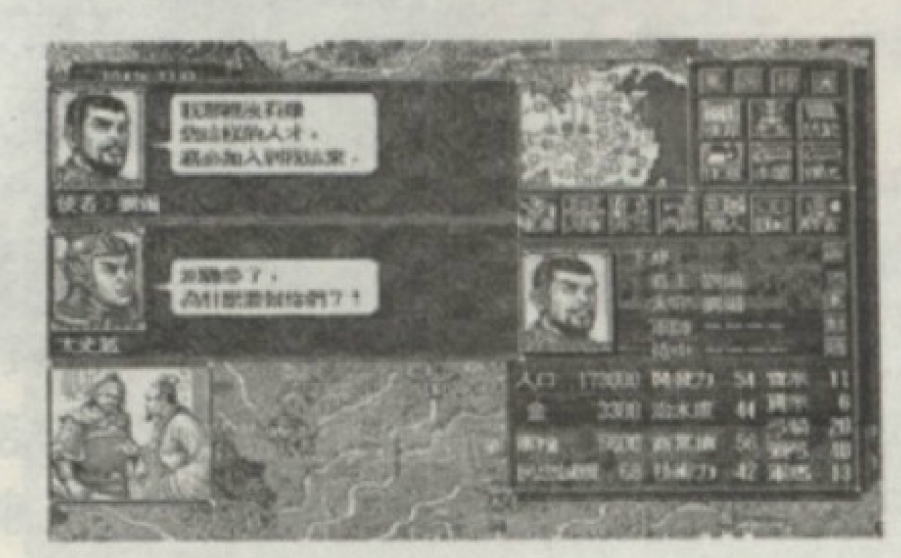
8. 模拟城市 2000 (888 票 ↑1 MAXIS)



9. 魔法门之英雄无敌 (883 票 ↑1 NEW WORLD COMPUTING)



10. 三国志 Ⅳ (881 票 ↓2 光荣)



# 二月榜评

花落花开，冬去春来，河边冰化了，TOP TEN 上的面貌也……快要起变化了。看看，《金庸群侠传》、《三国演义Ⅱ》等一干人马突飞猛进，马上就要进入前十名啦，到时不知又有谁会被拉下马，这真是世间沧桑，苍海变桑田。

对于《仙剑奇侠传》还能说什么呢，数度的蝉联榜首使人觉得撼天易憾《仙剑奇侠传》难，不如来听一听成都李春读者的"大预言"吧。

"想不到有着'轰隆隆'的爆炸声，'嗒嗒嗒'的机枪声，再配上强烈的摇滚音乐的《命令与征服》仍然没能把《仙剑奇侠传》拉下马来，而是继续坐在亚军位置，真让人觉得它是不是不思进取(开玩笑)。看看选票，它和《仙剑奇侠传》把第三名的《大航海时代Ⅱ》远远地抛在了后面，可以看出《命令与征服》是继《三国志英杰传》两度将《仙剑奇侠传》拉下马来之后唯一有实力与其抗争的游戏，加之《命令与征服》及其资料片《隐秘行动》的发售，想来《命令与征服》代替《仙剑奇侠传》的宝座只是一个时间问题。根据本人对 TOP TEN 的走势分析，以及对《命令与征服》的实力估计，三个月之内它必将登上 TOP TEN 的第一宝座，而且必定会久居不下（见笑见笑)。"

李春读者的"预言"是否正确，现在可是无法验证的啊，不过，诸行无常，盛者必衰。而《命令与征服》还有一个最大的优势：连线对战。这不，这儿就有一位女 C&C 迷——安徽的钱进读者把自己连线的体会寄过来了。

"现在我正在玩《命令与征服》，并且还是连线对战，确实体会到了人情的冷暖和人心的叵测。此时我已然是千军万马的统帅，而面对的也是个睿智的将军。对方可不象电脑那么愚蠢，等着挨打。而我稍一麻痹他就可能突破我的战线；他一不留神，我就会乘虚而人。这样对我们双方都是公平的，谁都得有战略家的眼光和远见卓识，方可立于不败之地。真可谓运筹方寸之间，决胜屏幕之内。我现在和表哥断断续续战了七八天，仍未分出高下，一会儿我包围他，一会儿他包围我，忙得我不亦乐乎。"

已经连续五期季军的《大航海时代Ⅱ》，真不知它的路在何方，不过它的拥护者也不少，福建的张强读者对它的评述很有见解。

"这是一个短小精干的游戏，有些类似于网上的 MUD，永远没有终点(除非你被'海葬')。畅游于五湖四海之中，不时会有新的发现，给你一种'海阔凭鱼跃，天高任鸟飞'的自由感，最适合失意(黄昏?)时一个人独自玩。"

在上次持笔的时候，《大富翁Ⅲ》和《足球 96》才刚刚爬到前十名，而现在已是五、七之位了（时间如流水啊)。这两款游戏都属于娱乐性很高的游戏，可以玩很多遍，特别是《足球 96》，对于一个既是游戏迷又是球迷的人来说是再合适不过的了，因为——它能"实现"中国足球的胜利。不过游戏与现实还是有很大的区别的，中国足球不可能靠一款游戏来取得成功，要靠他们自己。好了，不谈足球了，还是回到 TOPTEN 上。也是在上次持笔的时候，《魔兽争霸Ⅱ》掉出了前十名，现在也爬到了第六名，真顽强啊(兽人& 人类)!

"欧美流行榜中，排名远在《命令与征服》之上，但国内却始终找不到自己应有的位置，'即生瑜，何生亮'"

"即生瑜，何生亮"说得好，北京的徐斌读者。

"高楼大厦拔地而起，公园街道熙熙攘攘，我以造物主的视角看这一切，得到的是满足感、成就感。"

此话出于山东的王倍读者，是他对玩《模拟城市 2000》之后的感想。

感谢：北京　倪健、四川　杨林、浙江　焦德智、南京　陈晓鸣、上海　吴晓峰以及所有参与的读者，感谢你们的支持。

晶合实验室(阳)

感谢北京双语电子公司提供 10 套《整人专家 5.0》赠给在本页中列名的热心参加者，每位一份以示答谢。

**编者按：《红 XXX》终于在本月进入首选榜。早在去年年底就有许多读者来信质问本刊为何不介绍《红 XXX》、不登《红 XXX》的攻略？事实上在《红 XXX》发行后没几天我们就拿到全攻略，但因此款游戏的政治色彩浓厚，与《提督的决断 II》有着共通之处，违反了国家有关部门的规定，故本刊一直不予置评。但为了保证 TOP TEN 的公正性，我们只能使用"红 XXX"的形式，希望广大玩家给我们以谅解和支持。请大家为健康、有益的 PC 游戏摇旗呐喊，不要再为这款游戏投票了！**

# 九七年电子工业出版社推出系列电玩大片之二




## 终级毁灭战士

**这里是毁灭战士系列的终极版！**




美国特种部队拯救人质模拟训练教材。

著作权代理： GT Interactive Software Corp. 美国GTI公司

亚太总代理： U.S Summit Company 美商新美公司

出版发行：电子工业出版社 Publishing House Of Electronics Industry

http://www.phei.co.cn E-mail: yxd@mail.phei.co.cn 电话：66708579
地 址：北京市海淀区太平路23号(100036)
联系人：阎向东 寻呼：68327799呼86320 68388888呼6666

新出音管[1997] 18号


三国
英雄传
风雪江山

# 大众软件库(教学、应用、百科类)

| 类别 | 公司 | 软件名称 | 售价(元) |
|---|---|---|---|
| 教学类 | 爱嘉 | 爱嘉家教大师 | |
| | | 儿童版/小学版 | 280/280 |
| | | 初中版/高中文科版 | 280/280 |
| | | 高中理科版 | 280 |
| | 松岗 | 快快乐乐学电脑/学中文输入 | 58/58 |
| | | 快快乐乐学英文打字 | 58 |
| | | 快乐小画家/音乐家 | 66/66 |
| | 双语 | 急救英语生活篇/实用篇 | 550/770 |
| | | 办公室商业英语(光碟版) | 600 |
| | | 网际网 | 240 |
| | | 老鼠看书咬文嚼字 | 180 |
| | | 我的第一本多媒体双语画册(光碟版) | 180 |
| | | 小红帽/潘朵拉的盒子 | 98/98 |
| | | 金发歌蒂与三只熊/草原上 | 120/120 |
| | | 转转龟上学历险记 | 180 |
| | 中教公司 | 轻轻松松学WINDOWS 95 | 68 |
| | | 计算机应用能力初级水平考试练习软件 | 50 |
| | | 计算机应用能力中级水平考试练习软件 | 50 |
| | | 家教软件集锦(光碟版) | 80 |
| | | 小学语文一点通 | 78 |
| | | 全国计算机等级考试辅导 | 128 |
| | | 软硬件一点通 | 98 |
| | 苦丁香 | JAVA语言学习软件CAIJAVA | 88 |
| | | INTERNET模拟上网CAINET | 80 |
| | | C语言速成CAIC | 80 |
| | | 英语词汇速记LSEDC 2.0 | 78 |
| | | 计算机等级模拟考场CGE | 70 |
| | 树人 | 英语单词有声书库小学版 | 48 |
| | | 标准版 | 128 |
| | | 励耘小学数学多媒体光盘教学软件 | 180 |
| | | 小学数学总复习 | 88 |
| | | 英语听力模拟考场 | 98 |
| | | 小学奥林匹克趣味数学(一) | 68 |
| | | 小学奥林匹克趣味数学(二) | 68 |
| | 金钟 | 路易小狮(光碟版) | 88 |
| | | 小力高历险记(光碟版) | 88 |
| | 其它 | 中学多媒体辅助学习一初三化学 | 280 |
| | | INTERNET宝典 | 97 |
| | | 轻轻松松背单词(光碟版) | 78 |
| | | 多媒体初中英语 | 150 |
| | | 巧克力WORD | 68 |
| | | 同步学初中语文 | 198 |
| | | 三字经(光碟版) | 68 |
| | | 学友复习测试系统(初中版) | 98 |
| | | 学友复习测试系统(高中版) | 148 |
| | | 个人电脑热门软件多媒体教程(WINDOWS 3.2、WORD 6.0、EXCEL5.0用法详解与举例) | 48.50 |
| | | 个人电脑热门软件多媒体教程(中文WINDOWS 95用法详解与举例) | 48.50 |
| | | 纵横通用财务系统单用户版 | 9900 |
| | | 网络版 | 56000 |
| | | 天汇V3.0支撑环境 | 198 |

| 类别 | 软件名称 | 售价(元) |
|---|---|---|
| 系统应用辞典类 | 天汇笔记本 | 100 |
| | 华码汉字输入法 | 80 |
| | 方正家用软件 | 390 |
| | 金山影霸Ⅱ | 96 |
| | 视频播放VER 2.0 | 88 |
| | 交换网通信卡 | 1800 |
| | 2.13L标准版 | 20 |
| | 理德轻松排版 | 100 |
| | 轻松英汉辞典 | 280 |
| | 即时通 | 108 |
| | DOS操作命令中文帮助辞典 | 48 |
| | 四库英汉双向辞典 | 380 |
| | 365天轻松英语(春季版) | 68 |
| | 365天轻松英语(夏季版) | 68 |
| | KV300 | 260 |
| | 瑞星杀毒软件 | 150 |
| | 瑞星防病毒卡Ⅲ | 350 |
| | 瑞星防病毒卡Ⅲ(杀毒软件+防毒卡) | 395 |
| | WPS+伴侣 | 96 |
| | 光盘杂志一电脑热门软体1/2 | 45/45 |
| | 光盘杂志一电脑热门软体3/4 | 50/50 |
| | 光盘杂志INTERNET一全球最大计算机网 | 75 |
| | 光盘杂志一计算机图形与动画制作 | 75 |
| | 光盘杂志一世界惊险游戏集 | 75 |
| | 光盘杂志一个人电脑与视频制作 | 75 |
| | 光盘杂志一驱动程序大全1 | 50 |
| | 家佳家用软件 | 98 |
| | 病毒克星 | 280 |
| | 初中英语复习大全 | 120 |
| | 少儿创作园地 | 160 |
| | ROBOWORD 2.0(英中版) | 120 |
| | ROBOWORD 2.0(英中互译) | 230 |
| 百科类 | 坦克战车(光碟版) | 68 |
| | 航空母舰(光碟版) | 68 |
| | 战斗机(光碟版) | 68 |
| | 武装直升机(光碟版) | 68 |
| | 潜艇(光碟版) | 68 |
| | 轰炸机(光碟版) | 68 |
| | 蓝天芭蕾(光碟版) | 45 |
| | 军用枪械(光碟版) | 68 |
| | 伟大的长征(光碟版) | 160 |
| | 世界美术(光碟版) | 168 |
| | 新闻英语(光碟版) | 128 |
| | 诗乐之旅(光碟版) | 68 |
| | 民间美术(光碟版) | 58 |
| | 孙子兵法(光碟版) | 68 |
| | 大熊猫(光碟版) | 198 |
| | 星座百科(光碟版) | 68 |
| | 长江三峡(光碟版) | 68 |
| | 中国帝王陵(光碟版) | 128 |
| | 中国家庭美食(光碟版) | 68 |
| | 最新中国家庭美食(光碟版) | 72 |

# 大众软件库(娱乐类)

| 软件名称 | 配置 | 售价(元) | 软件名称 | 配置 | 售价(元) |
|---|---|---|---|---|---|
| 巴士帝国 | 386/4/VGA | 49 | 时空特勤组(光碟版) | 386/4/VGA | 49 |
| 坦克大决战 | 386/4/VGA | 49 | 刘伯温传奇(光碟版) | 486/4/VGA | 49 |
| 暗棋侏罗记 | 386/4/VGA | 79 | 烈焰钢狼传(光碟版) | 486/4/VGA | 49 |
| 欢乐幸福人 | 386/2/SVGA | 79 | 笑傲江湖(光碟版) | 386/4/VGA | 49 |
| 五子棋大师 | 286/1/VGA | 29 | 魔岛大富翁(光碟版) | 486/8/VGA | 49 |
| 象棋俄罗斯 | 386/2/SVGA | 59 | 金庸群侠传(光碟版) | 486/8/VGA | 69 |
| 世纪末商业革命 | 486/8/SVGA | 120 | 三国英雄传(光碟版) | 486/8/VGA | 69 |
| 卡耐鸡的人生指南 | 386/4/VGA | 69 | 圣战悍将(光碟版) | 486/8/VGA | 49 |
| 富甲天下——三国篇 | 286/1/VGA | 49 | 异星突击(光碟版) | 486/8/VGA | 49 |
| 雄霸天下——三国篇 | 286/1/SVGA | 59 | 甲A风云 | 386/4/VGA | 100 |
| 麻将大师 | 386/4/SVGA | 120 | 中关村启示录 | 386/4/VGA | 99 |
| 运镖天下之四大镖局 | 386/4/SVGA | 120 | 中国民航 | 386/4/VGA | 96 |
| 爆笑躲避球 | 286/2/VGA | 110 | 金山二合一(光碟版) | 386/4/VGA | 160 |
| 奥林匹亚桥赛 | 386/4/VGA | 99 | 官渡(光碟版,需中文WIN 95) | 486/8/VGA | 88 |
| 武将争霸Ⅱ | 386/4/VGA | 130 | 绿茵96(光碟版) | 486/4/VGA | 88 |
| 钢铁骑士团 | 386/4/VGA | 130 | 伍子胥 | 386/4/VGA | 80 |
| 将族象棋大师Ⅱ | 386/4/VGA | 89 | 淘金热 | 386/4/VGA | 80 |
| 西楚霸王(光碟版) | 386/4/VGA | 120 | 碰碰球 | 386/4/VGA | 40 |
| 移民计划(光碟版) | 386/4/VGA | 98 | 蛇王——宝珠传说(光碟版) | 386/4/VGA | 69 |
| 狂涛计划 | 386/4/VGA | 200 | 中国象棋大师 | 386/4/VGA | 68 |
| 银河救世军(光碟版) | 386/4/VGA | 300 | 死活通(普及版) | 386/4/VGA | 10 |
| 银河救世军 | 386/4/VGA | 240 | 死活通(标准版) | 386/4/VGA | 108 |
| 吸血鬼 | 386/4/VGA | 200 | 精武战警(光碟版) | 486/4/VGA | 99 |
| X战机 | 386/4/VGA | 230 | 命令与征服(C&C光碟版) | 486/4/VGA | 160 |
| 帝国追击战 | 386/4/VGA | 200 | 命令与征服～隐秘行动(光碟版) | 486/4/VGA | 120 |
| 足球小子 | 386/4/VGA | 220 | 凯兰迪亚传奇Ⅲ(光碟版) | 486/4/VGA | 130 |
| 魔动王子(光碟版) | 386/4/VGA | 270 | 成吉思汗(光碟版) | 486/8/SVGA | 68 |
| 妙探闯通关(光碟版) | 386/2/VGA | 240 | 铁骑喋血(光碟版) | 486/8/SVGA | 68 |
| 古大陆物语 | 386/4/VGA | 130 | 城市大攻坚(光碟版) | 486/8/SVGA | 68 |
| 永恒之门 | 386/4/VGA | 220 | 历史大登陆(光碟版) | 486/8/SVGA | 68 |
| 太空鲁宾逊 | 386/4/VGA | 240 | 未来大核战(光碟版) | 486/8/SVGA | 68 |
| 创世魔法师 | 386/4/VGA | 200 | 足球96(光碟版) | 486/8/VGA | 130 |
| 卧龙传—— 三国制霸之计 | 386/4/VGA | 140 | 双子星传奇(光碟版) | 486/8/VGA | 130 |
| 仙剑奇侠传(光碟版) | 386/4/VGA | 120 | 极品飞车(光碟版) | 486/8/VGA | 130 |
| 射雕英雄传(光碟版) | 386/4/VGA | 49 | 魔毯Ⅱ(光碟版) | 486/8/VGA | 130 |
| 鹿鼎记之皇城争霸(光碟版) | 386/4/VGA | 49 | 遁入黑暗(光碟版) | 486/8/VGA | 130 |
| 武状元——黄飞鸿(光碟版) | 386/4/VGA | 49 | 银河飞将Ⅳ(六张光碟) | 486/12/VGA | 268 |
| 机甲猎人(光碟版) | 386/4/VGA | 49 | 长弓阿帕奇(光碟版) | 486/12/VGA | 169 |
| 马场大亨(光碟版) | 386/4/VGA | 49 | NBA96(光碟版) | 486/8/VGA | 139 |
| 大银河物语(光碟版) | 386/4/VGA | 49 | 极品飞车(增强版) | 486/8/VGA | 139 |
| 新蜀山剑侠(光碟版) | 386/4/VGA | 49 | 无悔的十字军战士(光碟版) | 486/8/SVGA | 140 |
| 魔法门之英雄无敌(光碟版) | 486/8/SVGA | 49 | 狂野飙车(光碟版) | 486/8/VGA | 135 |
| 龙腾三国(光碟版) | 386/4/VGA | 49 | 电脑魔神(光碟版) | 486/8/SVGA | 135 |
| 三国演义Ⅱ(光碟版) | 486/8/VGA | 89 | 梦幻弹子球(光碟版) | 486/4/VGA | 125 |
| 黎明之砧(光碟版) | 486/4/VGA | 69 | 极道枭雄(光碟版) | 486/8/VGA | 79 |
| 倚天屠龙记(光碟版) | 386/4/VGA | 49 | 旋风反击战(光碟版) | 486/4/VGA | 88 |

# 大众软件配套软盘目录(总第 13~20 期)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 第十三期 | 全部拷贝工具:TELEDISK、SC、COPYQM<br>全部映象文件还原工具:DDI2FILE、IMGDRIVE、UNDDI、UNHDC、UNDSKIMG、UNDISK<br>DOS百宝箱中的全部工具:PTSR、RECORD、CI、BC、FD、STR、VIDEO<br>总第10期WINDOWS百宝箱中的部分工具 | 第十四期 | 苹果Ⅱ模拟器及部分苹果Ⅱ游戏<br>高速磁盘缓冲工具:<br>SPKT、SUPER PC-KWIK<br>WINDOWS百宝箱:Arrow Smith、neko、bmp\icon\wave&midi cleaner、Hotkeys、Mr. For mater、Mem Check |
| 第十五期 | 抓图、看图工具:GRABBER、SEA、NV<br>PC模拟器:GB模拟器<br>DOS百宝箱:游戏伴侣(金磊版)、恢复高手SR、文件时间变更者、游戏狗(最新版) | 第十六期 | 最新反病毒软件TBAV<br>C& C1.2版编辑器<br>有趣的WINDOWS查询软件:Animal Patriol<br>WINDOWS下的打包还原程序:EZ—split<br>WINDOWS下图形和文本察看器:Acdsee 1.31 |
| 第十七期 | DOS百宝箱中的全部工具<br>磁盘扩容工具:800Ⅱ、FDREAD<br>超任模拟器1.2E<br>任天堂模拟器 | 第十八期 | DOS百宝箱中的全部工具<br>系统加速工具集: QUICK BOOT、MGP、QFORMAT、DISKENH、COMBI<br>SMS及GG模拟器(需DOS/4GW支持):SMS及其外壳程序、MASSAGE |
| 第十九期 | WIN百宝箱:UP-SAN5《三国志Ⅴ》修改器、ICON图标编辑软件、ALTTAB多任务切换软件、MOUSEMAN鼠标操作控制器、TZOK软件北极星打字练习软件:TID | 第二十期 | DOS百宝箱中的全部工具<br>CDIR、CQ、KEY、MDIR、NUMS、SIMG、DN<br>模拟器:<br>雅达利2600模拟器 |

| 软件名称 | 配置 | 售价(元) | 软件名称 | 配置 | 售价(元) |
|---|---|---|---|---|---|
| 海军战斗机——傲气雄鹰(两张光碟) | 486/8/SVGA | 168 | 雷曼(光碟版) | 486/8/VGA | 118 |
| 格斗之王(光碟版) | 486/4/VGA | 88 | 血狮(光碟版) | 486/8/VGA | 86 |
| 装甲雄狮(光碟版) | 486/4/VGA | 88 | 生化悍将Ⅱ(两张光碟) | 486/8/SVGA | 148 |
| 空中霸王(光碟版) | 486/4/VGA | 88 | 时空游侠(光碟版) | 486/8/SVGA | 136 |
| 超时空战将(光碟版) | 486/4/VGA | 88 | 古墓丽影(光碟版) | P5/60/SVGA | 146 |
| 烈火战车(光碟版) | 486/4/VGA | 88 | 死亡地带(三张光碟) | 486/8/SVGA | 186 |
| 异形计划(光碟版) | 486/8/VGA | 108 | 游戏大观(一) | 486/8/SVGA | 80 |

· 邮购方法:购买软件者,挂号邮寄邮费 10 元;快件 15 元;特快专递 30 元。
· 邮购地址:北京市和平门邮局 3056 信箱 《大众软件》读者服务部 电话:(010)67025781、67025782
· 零售地址:北京市崇文门西大街 4 号楼 8 门(崇文门地铁站西南出口) 传真:(010)67025232

## 第二届大众软件奖

"第二届大众软件奖"活动由大众软件杂志社主办,从 1996 年 9 月 1 日始至 1997 年 6 月 30 日止。目前,协办单位有北京晶合顺达计算机公司,赞助单位有北京双语公司,深圳龙丽图实业有限公司,北京尚洋电子技术公司。欢迎有实力的单位参加本次活动,将公司优秀产品献给广大读者朋友。《大众软件》愿为厂家和读者间架筑友谊之桥梁。

天称座

# 大众软件读者服务分部消息

读者朋友们你们好！当您需要技术服务时，请找当地读者服务部；当您需要了解和购买各种家用软件时，服务部也许能使您称心如意。欢迎朋友们关心服务部的成长，也欢迎朋友们多提宝贵意见。

●**兰州分部**：诺亚电脑技术开发部
地址：兰州市民主西路商贸大厦 1103 室
联系人：薛华
邮编：730000
电话：(0931)8847306

●**上海分部**：上海文化商厦好胜电脑中心
地址：上海市福州路 355 号商厦 3 层
联系人：李钟伟
邮编：200001
电话：(021)63746384

●**新疆分部**：新疆电子研究所
地址：新疆乌鲁木齐市明园西路 17 号
联系人：韩浩
邮编：830008
电话：(0991)2873295

●**昆明分部**：昆明棒子专用电脑软件经贸部
地址：昆明圆通北路 38 号
联系人：王全文
邮编：650031
电话：(0871)5176880

●**锦州分部**：锦州市办公设备公司
地址：辽宁锦州市上海路三段民生里 21－1 号
联系人：刘毅
邮编：121000
电话：(0416)2121403

●**杭州分部**：南北电脑技术公司
地址：杭州市教工路 7 号
联系人：陈进芝
邮编：310012
电话：(0571)8079924

●**深圳分部**：龙丽图实业有限公司
地址：深圳振华路航苑大厦西座 2701
联系人：吴劲
邮编：518031
电话：(0755)3225897

●**重庆分部**：龙翔软件专卖店
地址：重庆渝中区两路口电子大厦三楼
联系人：陈柯
邮编：630015
电话：(0811)3855923

●**成都分部**：大和计算机软件有限公司
地址：成都市磨子桥星星电脑城 1 楼 110 室
联系人：徐韬
邮编：610041
电话：(028)5550175

●**苏州分部**：苏州沧浪精华电脑软件公司
地址：苏州干将东路 35＃
联系人：成坚一
邮编：215021
电话：(0512)7246529

●**瑞安代理**：汇龙电脑软件店
地址：浙江省瑞安公园路 9 号
联系人：章晖
邮编：325200
电话：(0577)5653205

●**宁波分部**：宁波海曙今日书店
地址：宁波市海曙区中山东路 99 号新世纪商场二楼
联系人：杨兴科
邮编：315010
电话：(0574)7248229

●**温州分部**：温州市鹿城三元电脑有限公司
地址：浙江温州市蛟翔巷 130 号
联系人：林坚
邮编：325000
电话：(0577)8286980

●**淄博分部**：齐鲁石化电视服务公司
地址：山东省淄博市临淄区闻韶路 28 号
联系人：徐宁涛
邮编：255400
电话：(0533)7536309

●**保定代理**：嘉恒软件专卖店
地址：河北省保定市向阳南路 230 号
联系人：刘庆锡
邮编：071051
电话：(0312)3072240

●**长沙分部**：长沙用友财务软件有限公司
地址：湖南长沙市五一中路 140 号
联系人：尹浙
邮编：410011
电话：(0731)2238174

●**南京分部**：南京新高科技服务公司
地址：南京市珠江路 548 号
联系人：杨秀荣
邮编：210018
电话：025－3352364、3364760

●**太原分部**：太原市和生新技术有限公司
地址：山西太原新建南路 138 号
联系人：师文侠
邮编：030012
电话：0351－4164490、4164493

## 新设立的产品代理有：

**武汉代理**：武汉精恒科技有限公司
地址：武昌武珞路 114 号二楼
邮编：430064
电话：(027)8042277
传真：(027)8056766
联系人：林　谦

**广州代理**：广州市海印软件精品廊
地址：广州市东湖西路海印电脑城 P63 号
邮编：510010
电话：(020)83855037
传真：(020)83855037
联系人：松阳汉

《大众软件》杂志社期望能与全国各地具有一定实力、规模、有软件经营销售经验的公司或企业合作设立分部或代理。有意者请与本社联系。
联系人：张友利、罗啸琴
电话：(010)67025782

## 启事

本社在济南、沈阳和西安的产品代理因故取消，如当地读者需要得到我们的服务，请直接与杂志社联系。

## 苦丁香 英语词汇速记 LSEDC2.0（光碟）

LSEDC在浏览时采用循环记忆法，电脑自动提示应复习或测验的内容，词汇归类将更为准确，联想记忆更趋科学，多用户支持更为完善，真人发声，语声在线帮助。另加三个有趣的游戏。

运行环境：Windows（售价：78元人民币）

原EDC用户请写上原版本的序列号，并请将升级费30元（含邮费）直接寄到重庆苦丁香软件有限公司市场部

## 苦丁香 轻松钢琴 LSPIANO1.0

《轻松钢琴》采用钢琴实时采样，原声回放，音色极为纯正。键盘弹奏，真实模拟钢琴。只要您的电脑配有声霸卡，就可以立刻拥有自己的多媒体钢琴。还提供了录音、回放、作曲、编辑等多种功能。

运行环境：DOS5.0及以上版本，486及以上机型，声卡、鼠标、音箱（售价：68元人民币）






**C语言速成 CAIC （80元）**

**JAVA 学习软件 CAIJAVA （88元）**

**全国等级考试模拟考场CGE （70元）**

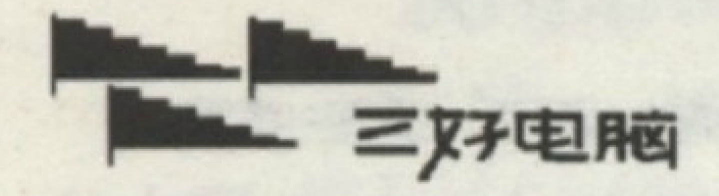
**INTERNET 模拟上网学习软件 CAINET（80元）**

服务热线：电话023－63609794 E-mail:lilac@public.cq.sc.cn

市场部地址：（630015）重庆市人民路236号 苦丁香软件有限公司

代理：各地连邦软件专卖店 各地赛乐氏专卖店62176019 电脑报社软件部 63876722 大众软件杂志社65266329 中国电脑教育报68207468 电脑爱好者杂志社62184019 新潮电子杂志社3609119

北京：创兴64251928 星式电子66022785 北京大学软硬件门市62536830 北京金色盾牌62610373 北京里仁公司62615307 哈尔滨三新电子技术研究所7672976 哈尔滨中泽电脑公司3668508－0451 哈尔滨宏伟服务部劳务公司5661779 天津IPC电脑世界7216215 南方软件84204166 武汉天问精品7874577 武汉凡高7884793 上海农工商沪东电脑公司63226198 广州中电87589627 西安博通8499397 郑州军工民品所6326557 郑州晨星7931804 烟台松华电子6278744 烟台金辉电脑6243711 新疆众心软件5828307 宁波海曙今日书店7248229 山东意达实业公司8913624 陕西外文书店7280640 江西宜春274738 沈阳3901480 徐州蕾林软件3853692 云南宝山创通2122916 昆明黑马5146711 长沙南方电气公司4452516 西安企望5263783 云南商业计算机服务中心3101490 厦门对外图书交流中心电脑技术开发部5087235 南宁用友高新技术开发公司5850895 河南信阳联想公司6224416 南宁实凯5693684 敦化中大电脑有限责任公司 6221924 重庆川外 2345458 镇江新华书店 502665




# 北京前导软件有限公司

一年之计在于春，三好连锁组织在各地分店及各位玩家的支持下，经过了一个温暖的冬季。为了更好的为广大玩家服务，我们将在全国各地征求合作伙伴，来回报广大玩家对我们的支持！

## 欢迎有识之士加入我们的连锁组织！

连锁总部地址：北京市海淀区复兴路 15 号
邮编：100038
电话：(010)68515544 转 2087，2014，2076
传真：(010)68515544 转 2087；(010)64046244
联系人：张立波、郭　罡

# 三好软件新添伙伴

昆明三好软件分店
地址：昆明市园西电子市场圆通北路 17 号
黑马计算机软件公司(650031)
电话：(0871)5144931　5146711
联系人：黎　鸿

洛阳三好软件分店
地址：洛阳市解放南路 134 号(471000)
电话：(0379)3217532
联系人：姜晓东　杨森

西安三好软件分店
地址：西安市西影路 48 号林海科技服务部
邮编：710054
电话：(029)5512135
联系人：程军　胡春林

哈尔滨三好软件分店
地址：哈尔滨市南通大街 320 号
邮编：150001
电话：(0451)2524158
联系人：谢晓亮

吉林三好软件分店
地址：吉林市吉林大街 12 号云飞电脑
图书软件店(132001)
电话：(0432)2447433
联系人：宋云飞

苏州三好软件分店
地址：苏州市公园路 5 号原创电脑影音事务所
电话：(0512)5216323
联系人：王伟

沈阳三好软件分店
地址：沈阳市铁西区兴顺南街 75 号
奇峰软件行(110021)
电话：(024)5877672
联系人：王禹琦

北京中关村三好软件分店
地址：北京海淀区海淀大街 8 号现代市场二层
邮编：(010)62630309

## 将健康有益的电脑游戏软件带入每一个家庭！

# 文化人谈电脑 电脑人说文化

形式独特、内容丰富的多媒体光盘

装帧精美、品位高雅的电脑文化期刊




国内首家多媒体期刊

附送光盘

电话：64007068 传真：64007069

E-mail:software@netchina.co.cn

地址：北京市西城区西绦胡同15号

邮政编码：100009

风云人物 · 奔腾万里 · 四海一家 · 时代风景 · 未来之门 · 艺术I/O · 创意存储 · PC发烧友 · 网上推手 · 人生 · 游戏总动员 · Internet咖啡屋 · 热键帮助 · 全息扫描

由金庸原著改编并直接授权之正宗原版《天龙八部》。

段誉逃离王爷府后，只身来到有名的大理城中。

在这个热闹的市街中，风流倜傥的段誉将会遇到什么新鲜的事儿...？




特点

- 游戏采640×480高解析的full Color模式，细腻优美。
- 45度角斜向立体画面，场景辽阔、气势非凡。有大理、王爷府、无量山等大气魄的场景，也有琅嬛福地、万劫谷、玉虚观、天龙寺等小型场景，大理的风土民情一览无遗。
- 上百名以上的人物，每个人物的表情生动，动作繁多，搔首弄姿、劈柴、练功、煮饭等，数千张的小动画钜细靡遗地呈现在你眼前。
- 主角段誉能做的动作非常的多，跑、跳、後空翻、前翻、蹲、捡东西，再配合一些复合键还可变化出多种不同的动作，如翻墙、凌波微步、取高处物品、鞠躬弯腰等。
- 古意盎然，中国风味浓厚的各式建筑，全部经过精心考究，完全呈现宋朝时代的风格与特色。
- 忠於金庸小说原著精神，将所有人物的个性一一展露，俏皮可爱的锺灵、性情古怪的木婉清、四处留情的风流王爷段正淳等，活灵活现。
- 兼具角色扮演和冒险解谜两大游戏的精髓，可施展段誉最上乘的脱身之术凌波微步、还有时灵时不灵的六脉神剑、浩瀚莫测的北冥神功等；此外还有数不清的谜题难关等你来解。
- 首创3D立体迷宫，里面有各式各样的陷阱、浮板、踏台和谜题，考验你的反应和智慧。

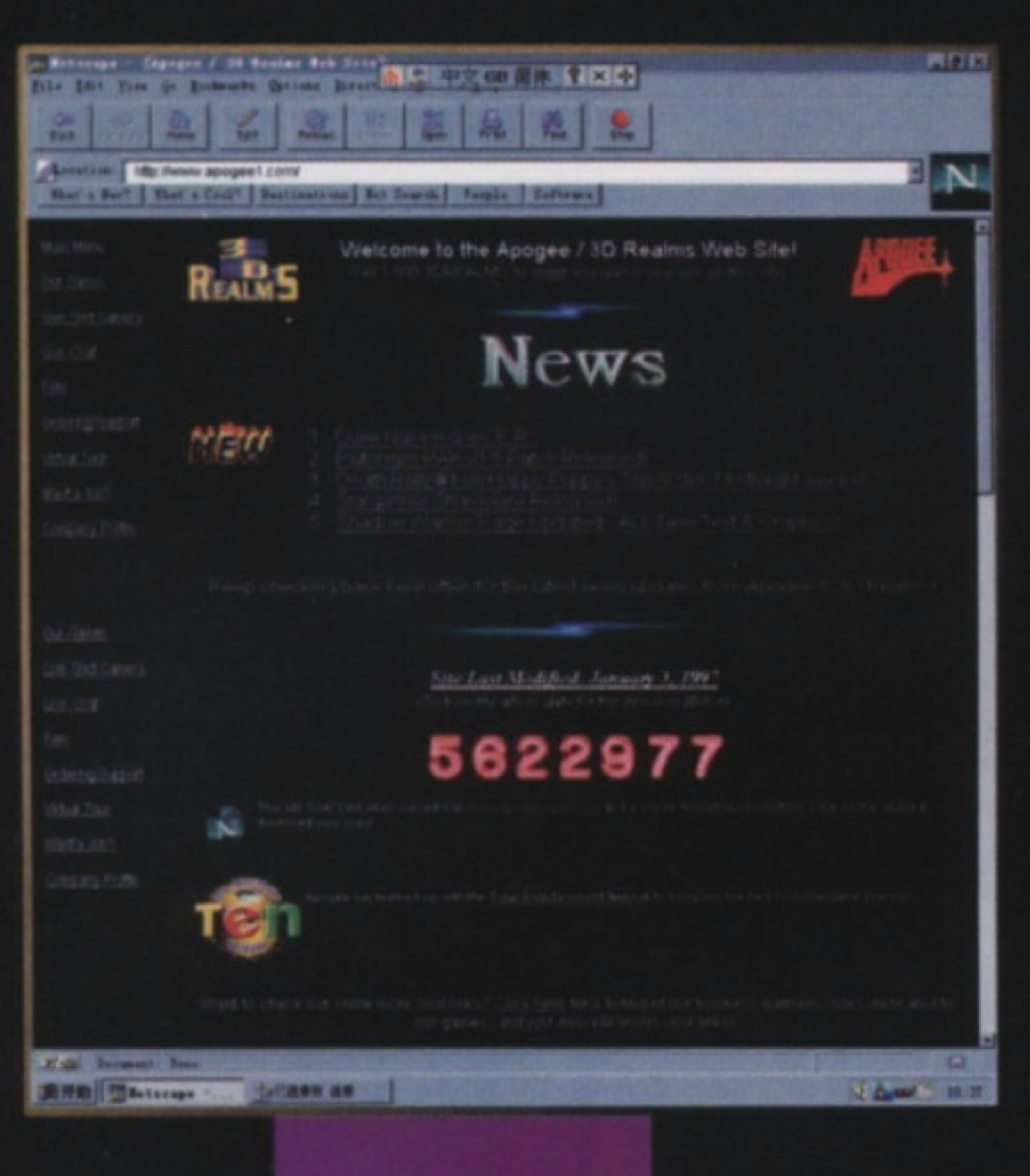
即将疯狂上市，玩家耐心等待！

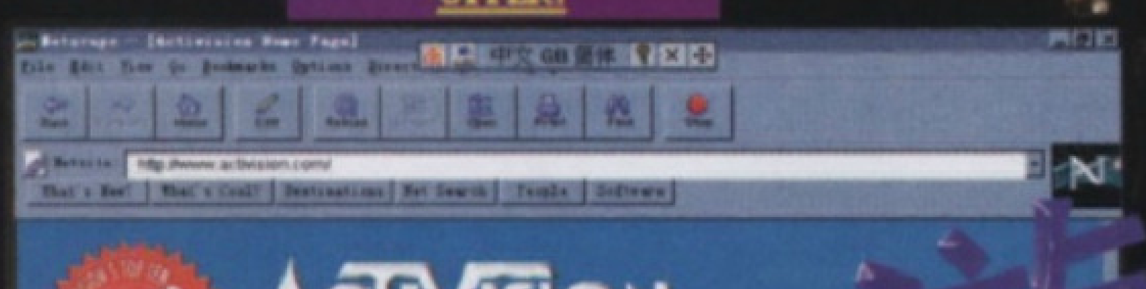
服务热线：(010)62983157

智冠电子(北京)有限公司　荣誉制作发行

SOFT WORLD


吞食天地III
可选择扮演的角色为--刘备、曹操、孙权。
游戏的关卡数三人加起来约有100关。
整个战斗画面全画面采多层卷动的方式，每个人物的攻击动作多达数百种。
武将单挑采全画面表现方式，敌我双方的挡、刺、劈、砍等动作进行演练。
立体化的场景与会随装备武器不同而改变的人物造型。
采用方便的"游标指令"操作方式来进行游戏。
战场中的你，可以和你的盟友共同来对抗敌人。
多变的剧情和各式各样的陷阱以及各种特殊的阵法。
战将场由陆地延伸到江上，由城外打到城内。
武器种类有八种--枪、斧、鞭、戟、刀、剑、弓、锤，每种又分五个等级。
敌兵总类有八种，正规兵有十二种，特殊将兵则有五种，而座骑的种类则有七种。
多达二十四种的特殊宝物助你过关。
攻击计谋的种类分为水、火、木、石、风、雷，共二十种攻击计，一般和强化计则有十九种。
另外还有三种超强的特殊计——天命计、梦幻计、减灾计。
十五种攻击的阵形和八种防御的阵形。
吞食天地
吞食天地III
SOFT WORLD
服务热线：(010)62983157
智冠电子(北京)有限公司 荣誉制作发行





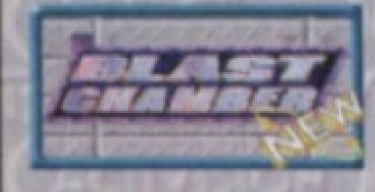


Buy 2 and Get 2 Free! Activision's Top Ten Games of 1996...




Patch 1.05 now available.

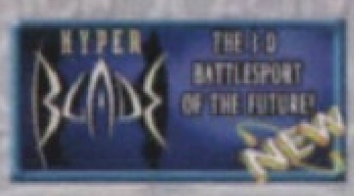
Experience 31st century combat with the MechWarrior 2: Mercenaries(tm) demo.




Time is up!
Blast Chamber is in stores now!
[Want to play?]
[Shocked Site] [Non-Shocked Site]

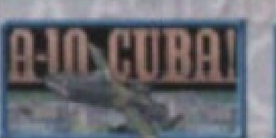


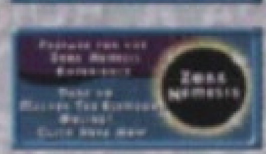

Give even more blood.
We are giving away another 150 Kain T-shirts.
[Shocked Site] [Non-Shocked Site]

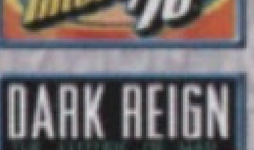



Get the demo now in the HyperBlade website!
[Shocked Site] [Nonshocked Site]
Available everywhere NOW!



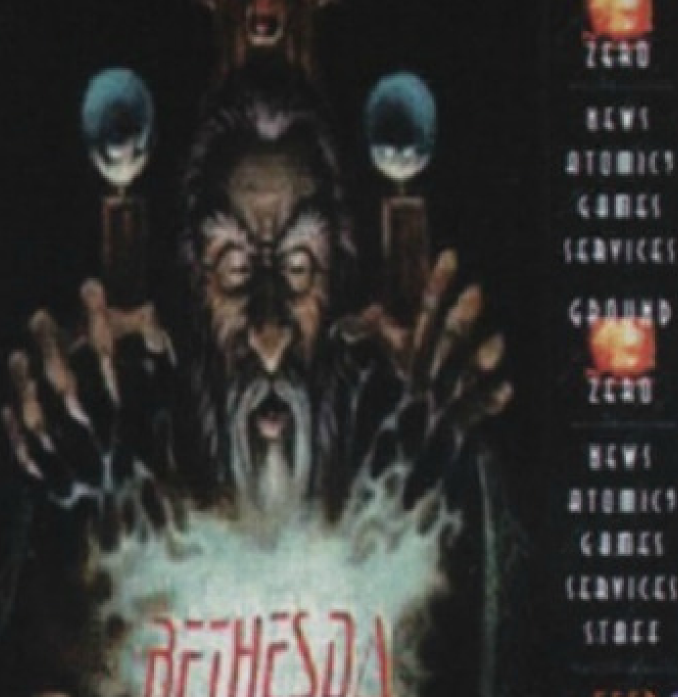



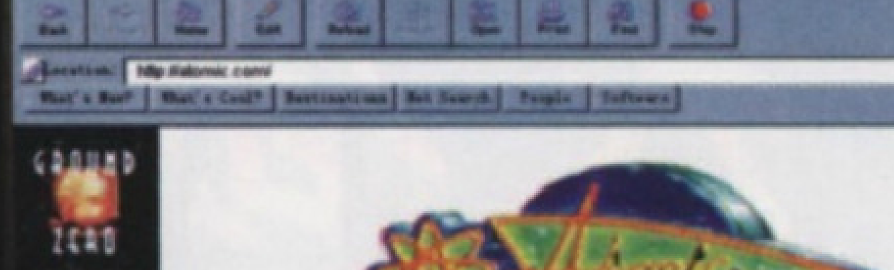






Questions about our games? Visit the Customer Support pages.

Help us improve our web site by answering our survey today.



# Welcome to Atomic Games

Atomic Games is the premier maker of realistic and exciting war games. With a long history of producing hit after hit, Atomic believes in quality gaming and quality programming.

At the Atomic web site, we strive to provide you with services beyond the norm. Find out about our newest game, Close Combat, and peruse our list of game-related links across the net.

We encourage you to search through our growing web site, and if you have any questions, simply fill out our response form, and we will get back to you as soon as possible.



[Non-Frame Version] [Frame Version]

Atomic Games and Microsoft present:

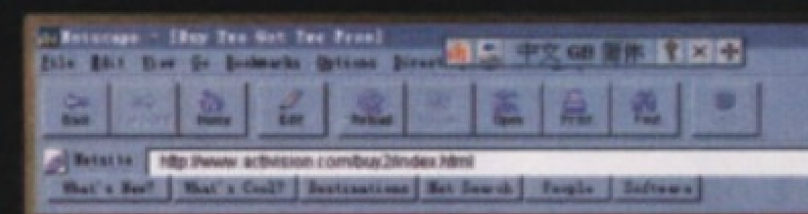
Microsoft CLOSE COMBAT

Download the demo now...

# 游戏公司 HOMEPAGE



1995 Bethesda Softworks. All Ri
ments about the website to webm
it product feedback to feedback@



ACTIVISION




BUY 2 AND GET 2 FREE!

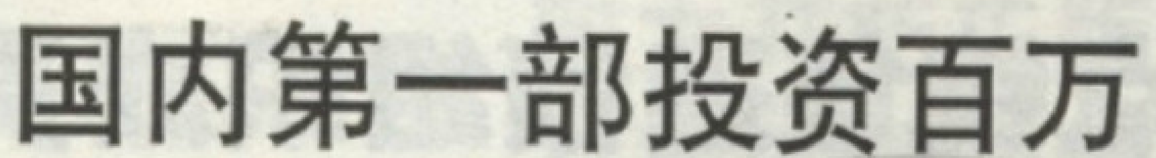
THE DEAL:

1. Buy two Activision Top 10 games.
2. Get one free Activision Top 10 game!
3. Get one free Activision Classic game!

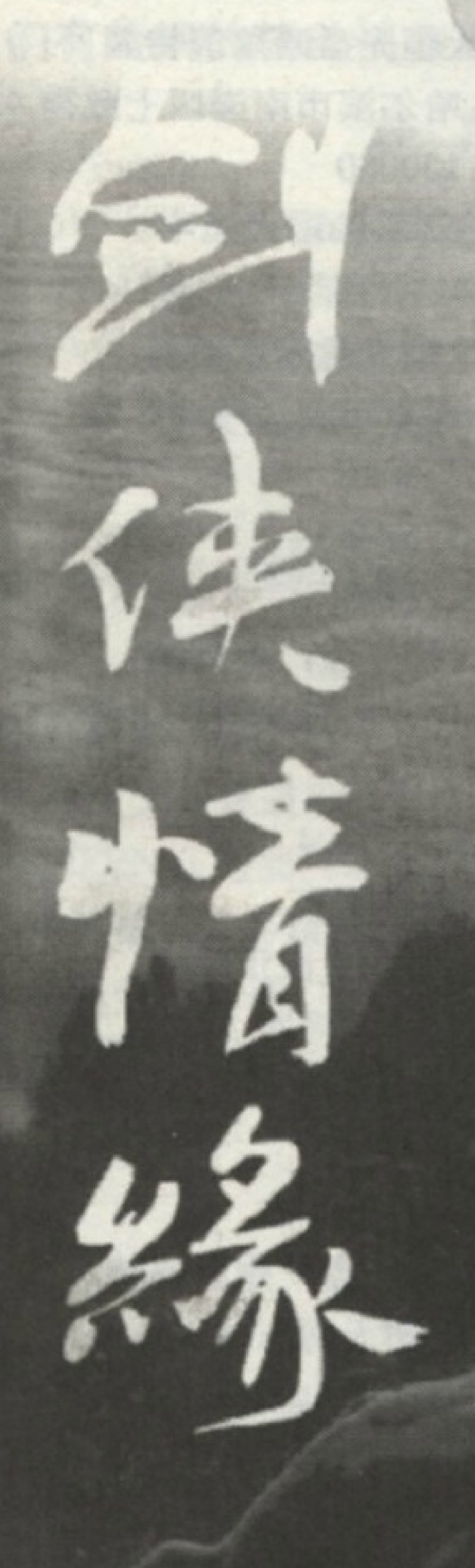
To explore each game, click on the boxes.




THE INSTRUCTIONS:




大型 RPG 武侠游戏






我笑风 踏步江山江山在我手
我笑云 浪荡天涯天涯在小楼
我笑君 是一生不死的等候
我笑英雄弯弓射雕有泪欲流泪满首

莫问痴 痴心不曾休
莫问恨 恨时爱忧忧
我笑风 风起水回流
我笑云 云作我心舟

不问生死相许为情为缘来相守

笑问情缘
莫问痴 雨打花落问花可有忧
莫问恨 刀光剑影问剑几曾愁
莫问情 怕一夜白乐了少年头
莫问剑侠情缘是否不堪回首不堪留

KINGSOFT 北京金山软件公司

地址：北京市海淀区知春路22号 TEL：62040009 - 3035
珠海金山 地址：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦 TEL：0756 - 3335688
金山中关村门市 地址：北京市海淀区海淀路50号 TEL：62612297

## 指定代理商

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 连邦软件专卖店 | 010-62568648 | 建恒科贸有限责任公司 | 010-62572808 | 上海超想 | 020-63291731 |
| 赛乐氏专卖店 | 010-62188033 | 天博 | 010-62536565 | 沈阳希望 | 0411-3909650 |
| 王码电脑 | 010-62540243 | 双友 | 010-62571523 | 江苏昆山良友 | 0520-7559111 |
| 西单商场 | 010-66056531-6132 | 陕西奔腾 | 029 - 7881837 | 石河子奇林 | 0993-2022127 |
| 大众软件 | 010-67025232 | 昆明棒子 | 0871-5176880 | 武汉天问 | 027-7874577 |
| 东方飞鸿 | 010-62549508 | 天津正版 | 022-3285571 | 哈尔滨希望 | 0451-2510446 |
| 雄龙伟业 | 010-90853216 | 广州南方 | 020-4204166 | 电脑报社软件部 | 0811-3876717 |
| 超想电脑技术开发公司 | 010-62175746 | 昆明黑马 | 0871-5146711 | | |

# 中国大恒光盘定点销售连锁组织成员

祝广大新老客户及同仁新春快乐!

**中国大恒光盘中心**
北京海淀路80号中科大厦
邮编:100080
电话:62628396
联系人:林煜

**中国大恒光盘北京中教电子**
北京海淀路171号大华商厦B座403
邮编:100086
电话:62649420
联系人:郑建锋

**中国大恒光盘北京万众力合**
北京海淀路171号大华商厦A座507
邮编:100086
电话:62649133
联系人:吴洪彬

**中国大恒光盘北京克雷**
地址:北京海淀白石桥路48号
邮编:100081
电话:62175249
联系人:高晶

**中国大恒光盘上海钜隆**
地址:上海武夷路258号
邮编:200050
电话:62136457
联系人:卢永伟

**中国大恒光盘沈阳南湖天极**
地址:沈阳和平区南三好街82号甲
邮编:110003
电话:3887906
联系人:万振秋

**中国大恒光盘温州鹿城**
地址:温州市晏公殿巷17号
邮编:325000
电话:8224915
联系人:潘忠信

**中国大恒光盘长沙科海**
地址:长沙市小林子冲31号2层
邮编:410007
电话:5540499－58
联系人:尹哲

**中国大恒光盘岳阳维特**
地址:岳阳市城东北路35号
邮编:414000
电话:(0730)8231082
联系人:余高德

**中国大恒光盘厦门华联**
地址:厦门市中山路1号
邮编:361001
电话:2033247
联系人:吴石坚

**中国大恒光盘齐齐哈尔亚华**
地址:齐市铁锋区景新大楼
邮编:161000
电话:2110048
联系人:王秀君

**中国大恒光盘沈阳希望**
地址:沈阳市沈河区文萃路33号
邮编:110015
电话:3921815
联系人:李平

**中国大恒光盘太原普使**
地址:太原市并州路81号
邮编:030001
电话:4122665
联系人:郭仁

**中国大恒光盘南京希望**
地址:南京珠江路648号
邮编:210018
电话:3362716
联系人:王嵘

**中国大恒光盘哈尔滨特园**
地址:哈尔滨市南岗区七政街43号
邮编:150080
电话:6206386
联系人:谭丽萍

**中国大恒光盘南京新高**
地址:南京市珠江路548号
邮编:210018
电话:3364760
联系人:秋路

**中国大恒光盘广州力德**
地址:广州市天河路351号
邮编:510630
电话:87539094
联系人:杨其臻

**中国大恒光盘武汉精恒**
地址:武昌武珞路114号二楼
邮编:430064
电话:8042277
联系人:林谦

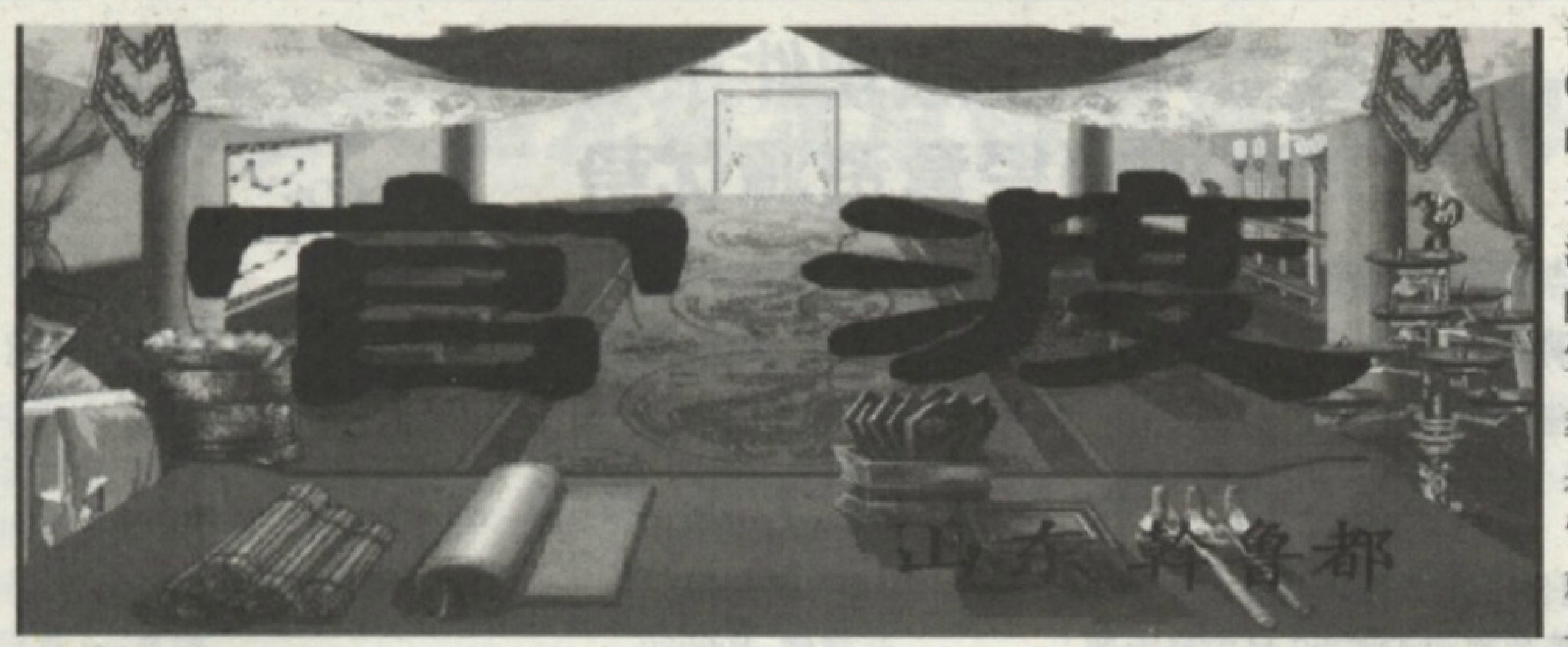
**中国大恒光盘广州思福特**
地址:广州天河东路108号
邮编:510630
电话:87509952
联系人:张国全

**中国大恒光盘濮阳大方**
地址:濮阳商贸中心606
电话:4892767
联系人:邹伟

**中国大恒光盘吉林银河**
电话:2449560
联系人:周剑宇

亲爱的**朋友**您将从中国大恒光盘得到
“一流的**服务**”和“一流的**产品**”

双子座




击的方法从三个渡口（延津、长汁、白马渡）同时进攻燕县、获嘉、白马，再合兵攻打原阳、官渡。颜良、沮授进攻时受阻较小，但时间稍长曹军就会增援，人数虽不多，终究会牵制一部分兵力（主要用于防守大营，否则一旦军粮被夺就算战败）。文丑进攻前最好先将于禁歼灭，以免其在后方骚扰或在半路设伏截杀运粮部队(可令泫氏的袁熙率 8 万人，荡阴的袁谭率 3 万人协同)。由于于禁军人数较多，进攻时宜用攻击中的出阵与之单挑，或用火攻之计。笔者曾站在其上风头连续用五次火计，风借火势，火助风威，直烧得半屏彤红，于禁大营全在火中"烧烤"，而笔者全军休息，一面恢复体力一面"坐看云起"，好不惬意，只用三小时就烧溃敌军而未损一兵一卒。由于《官渡》中的火计为烧一条直线，不是象《三国志Ⅳ》中那样指哪烧哪，所以最好多点出几条"火线"，并且一定要算好距离，以在上风头刚刚好烧到敌军营寨为宜，这样便于多次点火又可以借风势蔓延。

《官渡》作为战略游戏，有效地把战略指导与战役、战术指挥结合在一起。在战略、战役层次上实现了宏观指挥，在战术层次上明确体现了分进合击、穿插掩护、正压侧击、分割包围、渗透进攻、围城打援等战术意识，并在亚战役层次上实现了对部队的纵深配置和梯次进攻队形设立，可充分体现玩家的战略战术思想，不失为一款成功的游戏。以下是笔者的攻关心得，愿与大家共享。

**一、第一阶段：公元 200 年 2 月，袁绍进攻黎阳，曹操屯兵官渡。**

1. 战局分析

此仗中双方部队均分散配置。除几个主军团外，其余部队皆分兵把守各隘口，且人数不多，相互协调也很差。

敌对双方基本以河为界，呈对峙态势。袁绍部队主要分成颜良(10 万人)、文丑(10 万人)、沮授（5 万人)和袁绍（6 万余人）四个军团，其余为守卫部队，人数在 7000 至 15000 不等。其中颜良、文丑两个军团在一线配置，直接与曹军隔河相对，并随时可能过河进攻(文丑会首先从黎阳出发，至延津渡口伺机渡河进攻燕县)。袁绍坐镇黎阳，居中策应。袁军一线军团集中了几乎全部得力大将和主要谋士，粮草充足，攻击力强，但缺乏相互支援和协同，并且在一次攻击(尤其是胜利)后会有一段懈怠时间。

曹军兵力分散，除在官渡有 14 万人的部队外，其余守卫部队人数只有几千至万余不等。尤其前线各城只有 5000 至 6000 人，最多的如燕县的张辽也只有 25000 人，获嘉的于禁有 15000 人，与袁绍的 5 至 10 万大军对阵难有胜算。刘延所在的濮阳有 11860 石粮草，是前线唯一的补给地，但只有 14000 兵守卫，难以坚持长期抗战。所幸曹操粮草主要放在远离前线的敖仓，一时尚无危险，但至多只能支持月余的消耗。在曹操身边的将军只有关羽和十几名二流将领，谋臣倒都随侍左右，可随时召见听取意见。

2. 袁军战法

如选择袁绍一方，应注意各军团的协同。用分进合击的方法从三个渡口……

在击溃乐进后就可直扑延津渡口寻机歼灭张辽，此时曹操会从官渡派兵来救。如果曹军增援已至，则视兵力强弱，或者全军压上歼灭之，或者与之对峙，吸引敌军以策应颜良、沮授军团，待他们击溃当面之敌后再合兵与曹军主力军团寻求决战。而颜良、沮授可在过河后强击原阳的夏侯渊，并合兵直扑官渡，以 2: 1 的优势兵力与曹操决战。如果曹操增援已出而未与张辽合兵，则应闪击张辽，争取在八小时内击溃敌军。再视增援部队人数，或闪击之，或与之对峙，策应其余军团的作战(基本作战思想与上同)。如果正在攻击张辽时增援部队到达，则一定要分兵守营以免敌人偷营劫寨。袁绍军团可前出至东井并视局势决定向哪方增援。进攻张辽时一定要注意不要站在下风头以免中火计。张辽是大将之材，所以最好用单挑将其活捉。《官渡》中单挑时只有双方武力大致相等或敌将强于我方时，敌将才会应战。所以若派文丑挑战则张辽将闭门不出，此时可派高览、张郃、李隆、徐延和他车轮大战，可擒矣。也可以围住他先做攻城准备，如堆土山、填壕沟、挖地道，待各项的状态值颜色变黄后再四面开弓放箭，将其全军射死，也很过瘾。

击溃张辽后，可分进合击——三个军团合兵正面突击官渡曹操大本营；也可正压侧击——两个军团佯攻，保持宽大正面的攻击压力，另一军团埋伏在曹军大营侧翼，待其分兵时强击曹操本部；另可百般溺战，活捉其统兵大将，再一鼓作气踏平官渡，则大势成矣！

另外也可以其人之道还治其人之身——去劫曹操的粮仓。具体而言是在击溃于禁后进击东(西)郛津、望源津,直取敖仓。或令泫氏的表熙(拥兵八万)经邙岭、山阴进攻怀县,再经望源津进攻敖仓。敌若分兵来救则全力进击或牵制敌军兵力,减轻颜良、沮授的压力,由彼二人合击曹操本营;敌若坐视则占领之并烧掉其全部粮草,然后从背后进击官渡,完成战略包抄。也可按兵不动,与敌人拖延时日。不用多久曹军粮军不济,不战自败。

3. 曹军战法

如选择曹操一方,(玩家大多会选曹操,毕竟只有勇于在逆境中抗争的人,才算得上是真正的英雄),切记不可分兵!由于前线兵力太少,宜适当收缩防线。刘延可携粮增援至白马城,与乐进合兵坚持抗战。乐进可在白马渡口阻击敌人,然后撤至白马,依托城防继续抗战,主要是达到牵制敌军的目的,所以不要怕损失这支部队,只要能取得最终的胜利,任何人都是可以牺牲的。

要克敌制胜就应对敌各个击破。由于袁绍大将颜良、沮授相距不远,较易协同,所以可先放置一旁,集中力量歼灭文丑部。

先令张辽前往延津渡口右岸埋伏,敌若过河则掩杀其于半渡之时。再令于禁到界井或东井埋伏阻击,也可以让其在敌经过时从后面包抄掩杀。与此同时从官渡提兵增援张辽,并与张辽、于禁完成对文丑的包围,兵力对比大约为2:1。袁绍若亲自领兵来救,其兵力只有五万余人,可撇开文丑全力攻打他。以3:1的优势兵力结合适当的计谋,消灭他易如反掌。若袁绍见死不救,可在消灭文丑后闪击袁绍本部。若袁绍后撤而颜良、沮授回援,则后缩到延津渡口,即恢复攻击前的态势,等其再分兵进攻时让历史重演直至敌军消耗殆尽(但曹军粮草有限,与敌打消耗战胜算不大)。也可以来个战略大转移,经燕县、原阳、白马城前进至白马渡口左岸,再一路突破荡阴、定颖,与袁绍决一死战,此种打法绝对悲壮惨烈——笔者曾用此法与袁绍军对攻,甚至到后方相继失守,退路断绝时仍义无反顾!经白马渡、黎阳、阴安三大战役终于全歼袁绍本军,取得最后胜利,而曹军也只剩四万余人,这几乎就是全部家当了。

袁绍粮草屯集于阴安,远在后方,守军精锐,以逸待劳,且一路上层层设防。若按历史记载偷袭阴安,烧其粮草,则必派大军隐蔽行军。若以小部队轻进,军力单薄,还不够人家"喝一壶"的呢。但劳师远征,必粮草不济,后援不至,即使侥幸成功,也将元气大伤,实为不智。另外在偷袭路上还可能遇上刘备的部队,此时千万不可让关羽做主将统领一支兵马,更不能让其出去叫阵,否则他十有八九会投靠"大耳贼",转而大杀"回马枪"。笔者曾有一次听信郭嘉"谗言",亲统大军去"星星点灯",一路克服艰难险阻,到达阴安时已折兵近半!拼死攻城未克,落得战死沙场,为旁观者好顿糗笑。更叫人气恼的是原本是笔者去放火,但还没来得及放却被敌人点了"天灯"!看看被"红烧"的部队,真是"味道好极了"。

**二、第二阶段:公元200年7月,双方在官渡对峙。**

1. 战局分析

此时曹操第一条防线已被突破,人数也有所减少,但元气未伤。官渡驻有14万人,屯粮46400石,储备还可支持一个月左右。但没有了大将关羽,对阵时无高武力猛将"出阵",略微有点束手束脚。由于前线的失利,官渡前只剩合水城一座屏障,离官渡只有四个时辰的路程,且无人把守。官渡侧翼的夹津、仓寨也是空城两座,可以说官渡前已无缓冲地带。后方各城只有几千人(合在一起约有四万余人),距官渡较远,难以迅速增援。在陈留和已吾还有近万人,但远离战场,难有作为。就算长途行军赶到官渡,也必定人困马乏,需长时间的修整,一时难以投入作战。

相比来说袁绍的日子就好过一些——兵力略有损失,但还有至少二十万的野战军团,且因前一段的胜利而士气高涨,鼓余勇前出至原阳与曹军对峙。袁绍在折损了颜良、文丑两员大将,又失去了刘备的鼎力相助后,对阵时也多了几分顾忌。所以令沮授指挥一支军团,意在更多地从谋略上考虑战术布局,而不再单凭"蛮力"作战。同时在酸枣、阳武等战略要地分派重兵把守,形成部队的纵深梯次配置。这无疑使曹操的处境更加险恶。可惜袁绍并不完全信任手下,部将也并不全心辅佐袁绍,所以袁军各部往往各自为战,形如一盘散沙,难有协同,给曹操以可乘之机。

2. 袁军战法

如选择袁绍一方,要注意乌巢的安危,这关系到整个战争的胜败。乌巢屯粮299800石,只有2万人驻防,尽管远在大后方,但曹操随时可能派兵偷袭,所以应派重兵把守。可令后方各城分兵增援乌巢(濮阳的曹军可能会发动进攻,可乘机集中优势兵力歼灭之),甚至可令阳武的蒋奇也回防乌巢,反正有袁绍大军虎视于原阳,曹操胆可包天也不敢冒然进兵。

这时曹操会分派夏侯渊防守夹津(兵力10200人),张辽防守合水(兵力32000人),曹仁防守仓寨(兵力25600人),曹操自领89500兵居中策应。尽管曹军一线兵力并不多,但占据有利地形以逸待劳,更由于处于内线作战,保障有力,可多方向协同作战,另外怀县的夏侯惇也有可能率一万众游击燕县,威胁酸枣,所以袁绍若强攻官渡会伤亡惨重。

袁绍可组建二至三个军团,让张郃拥兵5万经酸枣进攻夹津(派他进攻的目的在于牵制曹操。张郃智勇双全,可轻易击败夏侯渊,当遇到强敌时又可有效地防卫),如果夏侯惇经长津增援,也可一块儿"注销户口"。另让沮授拥兵8万前出至合水进攻张辽,力求全歼,或

最大限度地杀伤敌有生力量(多用计谋),从而削弱敌野战部队的战力,并扩大与敌接触面,分散敌力量的投放。袁绍坐镇原阳,侦察曹操本营的兵力调动,决定主力的强击方向。这时曹操只能提全军支援前线,此刻就看哪个方向上的威胁最大。一般他会增援夹津,袁绍可立即开拔与张郃会合,以12:8的优势与曹决战。沮授军团也可立即转进夹津,则袁军优势更大。经此一战,北方可定矣。

3. 曹军战法

若选曹操一方,只能力求集中,重点防御主要战略方向。新郑、阳翟、鄢陵、许昌等地应主动放弃;所有部队到中牟集结。前线可大唱"空城计",以不变应万变,先看看袁绍的动静。

如果袁绍按兵不动,则分六万人经夹津远击酸枣,骚扰原阳,吸引敌军主力出动(任务艰巨,最好派一谋略值高的文臣为主帅,另派几名能征惯战的将领辅佐)。当袁军远离大本营追击曹游击部队时,曹操可立即亲统十万精兵锐卒经合水进攻原阳,直取乌巢,袭夺袁军粮仓。不消几日袁绍军中无粮,不攻自破。此谓"调虎离山"之计也。

如果袁绍分兵多路出击,则立即分兵依托河流进行阻击。注意一定要先用较少人数的军团阻击敌人数较多的军团,只求阻止敌人长驱直人。再用较多人教的军团阻击敌人数较少的军团,力求全歼!再与较少人数的军团合力消灭敌其余来犯军团。这样不用多长时间,袁绍野战部队就会消耗殆尽。而曹操处于内线作战,休养及时,后方还有近四万生力军,大可乘胜进军,扫荡袁绍外围防线的酸枣、燕县、白马城等地守军,围歼袁绍于原阳孤城。此谓"以逸待劳,反客为主"之计也。

如果袁绍加强防御,分重兵保卫乌巢,又自将大军驻于合水左岸,同时遣一军团渡过合水对官渡进行试探性进攻,则视其强弱,或掩杀敌于半渡之时,或派一军团伏击敌于半路之上。同时派一军团出夹津袭取酸枣、原阳,令濮阳的乐进攻击乌巢,调出阳武的蒋奇。当蒋奇出城后,驻原阳军团立即袭夺阳武,再与乐进前后夹击夺取乌巢(对阵时令一部队埋伏于袁军大营之侧,乘敌出营溺战之机夺取营寨),然后坐看袁军饿毙。也可回师原阳切断袁绍与后方各城的联系,并阻止袁军其余各部救济前线。这样可以生生困死袁绍。此谓"声东击西"之计也。

## 三、第三阶段:公元200年10月,袁绍的谋士许攸叛逃到曹军

1. 战局分析

这是整个游戏中最难的一仗,也是最能显示玩家指挥才能的一仗。

此时曹军原阳、酸枣、阳武都已失守,在官渡的曹操十三万部队直接暴露在敌人面前。在后方的其余守卫部队人数只有2000到6000千不等,粮草匮乏,将帅无能,士气低落。只有巳吾的于禁和陈留的张绣略略还有点粮草,士兵也还堪用,但鞭长莫及,难以依仗(其实彼二人可放于原地,另有妙用)。后方的敖仓粮草已所剩无几,其余各城粮草也不富裕,处境很不"美丽"。但许攸来降后却极力主张坚守阵地,与敌拖延,并怂恿曹操分兵偷袭袁绍的屯粮地乌巢。似乎谋士们都热衷于偷营劫寨,真怀疑他们是否拿了袁绍的好处?

而袁绍此时可谓春风得意,其一线部队竟达二十万之众。乌巢粮草充足(多得足够救济整个非洲),地处大后方,守备森严,可称得上固若金汤。所以他亲率11万众,与沮授所部7万余兵前出至合水渡口并一路推进,大有一口吞掉曹操之势。但其战略部署也非无懈可击(如果敌军的战略部署真是铁板一块的话,笔者一定立即投降,争取宽大处理)。主要弱点在于各隘口及城市守卫兵力不足,守将武力偏低,难以有效阻止敌大军团"流窜",极易让敌人武力威胁到大后方的战略补给基地。

2. 袁军战法

如选袁绍一方,应首先确保乌巢的安全。可分兵一至二万回防乌巢,并在原阳驻防2万人左右。因为原阳处在从夹津渡口和延津渡口到乌巢的必经之路上,所以可凭借深池高墙同时屏蔽两个方向上的威胁,再令阳武的部队驻防凡亭渡口,以提防巳吾的于禁和陈留的张绣攻击白巢进而威胁粮仓。其它各城远离战线而无所作为,实在是一种浪费,不如放弃后方城市,集中兵力守卫乌巢、原阳等战略要地(濮阳的曹军兵力单薄且孤立无援,对袁绍构不成威胁),这样就不用从主军团分兵了。

然后的战略部署可有三种不同方案——可大举进攻,逼曹操决战;也可分成两个军团,一个正面佯攻,另一个侧面包抄;还可"深挖洞,高筑墙,广积粮",与曹操拖时间。

若想用拖延战术,只需按兵不动。不出几日敌自会分兵,一部冲出与袁军主力厮杀,另一部或走夹津渡口,或走仓寨渡口,企图偷袭我粮道。与袁军主力厮杀的部队构不成太大威胁,对于20万大军而言只是一次热身运动而已。真正不可轻视的是敌偷袭部队。由于后方比较空虚,应立即侦察敌人兵力。若是小部队窜扰,则调集两倍于敌的兵力就地歼灭。若是敌大部队挺进,则我军分成两个军团,一个留守,另一个回援,保证我方在战场上有两倍于敌的兵力,争取全歼敌挺进军,再回师与留守军团会合。此时既可继续拖延直至曹操内无粮草外无救兵,不战而败;也可大胆征讨,杀他个落花流水,片甲无存。

若想以武力决胜负,就全军进攻,以二十万对十三万。埋伏、疑兵、射箭、掩杀,玩家尽可发挥自己的战术指挥才能,反正世界最终是属于我们的。

若想包抄敌军,则可派沮授率大军绕道夹津渡口进击官渡,或者从阳武经凡亭渡口进攻冤句及仓寨,再进击官渡。选择绕道夹津渡口可令敌人措手不及,较易一

举歼灭。若选择绕道凡亭渡口可解除敌人在右翼对乌巢的威胁，又可侧击曹操水军，一箭双雕，但速度较慢。而无论取道哪里，曹操都会分兵狙击。我军可能会在冤句或夹津右渡口中一次小小的埋伏，兵力略有损失。若曹军狙击部队兵力单薄，可就地消灭。若狙击部队是曹操的大军团，可将沮授部队分成两部分，一部两万余人，依托河流和关隘与敌周旋，吸引敌人主力，另一部迅速回兵与袁绍会合，正面突击曹操本军。有时曹操会亲自提兵来战，其兵力约五六万人，则可让袁绍所部驰援沮授，两下合兵，围歼曹操。或者立即将沮授撤回，与袁绍合兵巢灭曹军留守官渡的军团，再挥胜利之师立取曹操，霸业可成。

3. 曹军战法

如选曹操一方，则应针对袁绍战略上的薄弱环节大胆用兵，速战速决。因为曹军处于劣势，所以用兵务求集中，形成局部战场的兵力优势。鉴于曹军的战略态势，宜把消灭袁绍本营作为唯一任务，袁绍其它部队只需牵制住，使其不能与袁绍本军协同即可。切记不可本末倒置，与敌较一阵之短长，那样只会削弱我军实力，难以取得最后的胜利。

由于袁绍兵力占优，他会率一线全部兵力主动进攻，局势对曹操极为不利。若与敌人打阵地战、正规战，一则曹军粮草不济，难以持久；二则兵力相差悬殊，难以机动，胜算微乎其微。此时可令一智谋值高的谋士统10万人出夹津渡口，从左翼侧击袁绍后方，摆开进击乌巢的架势。而曹操亲率3万军依托河流与敌周旋，并间次后撤至中弁，与后方部队会合。后方各城守卫部队应放弃城市，携全部粮草到中弁集结。或者前出增援曹操，或者就地休息等候曹操撤退下来与之合兵。因为袁绍军每完成一次行动——如进攻、调防后会用一段较长时间休养生息恢复体力，所以最好不派部队上去增援，而让曹操撤退下来，这样既可休养部队以利再战，又可利用敌人的休息时间针对敌人弱点调动部队，完成我军战略部署，何乐而不为呢？

这时的袁绍有点慌了，他会频繁调动兵力，给人一种手足无措的感觉（作为统兵大将犹柔寡断实不应当。不过话又说回来，他若果断坚定、攻防有术，咱们还有啥可玩的？）。最终他作出致命的错误决定，给自己的棺材板钉上第一颗钉子——派沮授领66000人取道原阳，回防乌巢，并从二线、三线抽调二万余兵增援乌巢并由沮授统一指挥。其错误在于，首先他没有充实二线的李孚和蒋奇，并增强侧翼的兵力，只是一味防守粮仓，没从根本上弥补战术布局上的不足；其次他从主兵团分兵回救，分散了兵力，牺牲了优势，根本上改变了力量对比，而这正是曹操求之不得的。可令侧击袁绍的军团在攻下原阳后（阳武守将蒋奇早在曹军进攻前就弃城而逃了，真够“兵贵神速”的）兵锋立即回指，假道合水，从后方闪击袁绍，以13万对11万，来一场势均力敌的君子战，全靠战术运用和部队的士气与体力决定双方的命运（这种“平等竞争”的机会是不多的，玩家不妨试试身手。所谓明人不做暗事，真刀实枪地大干一场，胜者王侯败者贼，不也豪气冲天，令人热血沸腾么？）。不过这种打法爽快有余，机巧不足，大有武夫狂野之气，不足为谦谦儒雅之士所取。

由于袁绍自恃兵多将广，进攻时所带粮草有限，沮授回防时又带走一些，不出数日，其粮草匮乏，窘态必现。而曹军粮草集中起来还足可支持30天，所以大可不必急于对阵。此时当沮授回援时可放慢进攻速度，待其到达乌巢后再攻取原阳，而后或就地休息静观其变，或略略前出到合水左渡口给敌人造成侧后方向上的压力。袁绍急忙分兵监视其后方我军动向，其兵力优势进一步削弱。与此同时，因为军中缺粮，他决定分兵到后方运粮。鉴于前线兵力对比，决定只派武力值不高的钟缙带一万余人去乌巢取粮。他选择了经仓寨渡口、儿亭渡口、白巢到乌巢的进军路线，这是他作出的第二个错误决定，给自己的棺材板钉上了第二棵钉子——他没有让沮授带粮增援前线，恢复兵力优势，协同消灭曹军主力；也没有全军后撤，与沮授配合行动歼灭曹军主力；更没有选择经合水渡口、原阳、阳武到乌巢的近路，而是令小部队走一条大弧线，浪费时间、分散兵力不说，所能运来的粮草也很有限。

不过袁绍运粮部队所走的路上我军并无兵力，而且这条路距曹军主力甚远，难以派兵劫杀。如果让其到达乌巢并把粮草运回袁绍本军，曹军战略部署将全部落空。难道就只能眼巴巴地看看敌人的诡计得逞吗？还记不记得我曾说过陈留和巳吾的两支部队先不动另有妙用吗？对，现在就可以用上了。可令于禁、张绣二人带全部士兵和粮草到仓寨渡口右岸或凡亭渡口右岸挡住敌人。敌运粮部队远道而来，人困马乏，兵力上又不占优，难以与曹军抗衡，更兼出发时轻骑简出，带粮不多，不几日就无米下锅，打又打不赢，走又走不了，必然不战自乱。

此时前线兵力对比为曹操2万对袁绍7万，在袁绍后方还有曹军10万，态势开始有利于我方。面对这种情况，袁绍作出第三个立接导致其最终失败的错误决定，给自己的棺材板钉上了第三颗也是最后一颗钉子——他既没有令沮授火速增援，也没有提兵强击曹操本军，更没有立即全线撤退，与后方的沮授军团会合重新进行战略部署，而是令部队坚守城寨并一下分成4个小军团呈犄角之势分开防守，大本营只有区区3万人，至此袁绍已毫无优势可言，完全处于被动挨打的境地。曹操尽可令敌后野战军团从后面攻击，自率本部军马从前面进攻。只需集中攻击袁绍，不必理会敌其余三个军团，因为他们只求自保，哪里还顾得上增援主公？不用几时胜负

天马座

可现,“谈笑间樯橹灰飞烟灭”,袁绍的名字就此消失。

当接到部下“我军大获全胜,现有捷报到此。”的禀告后,品着清茶,悠悠然看看胜利的画面,真是“快乐得不得了”。

## 四、第三方势力

游戏中出现了两个“第三方势力”,一个是远在荆襄的刘表,另一个是暂时依附袁绍的刘备(玩家无法扮演此二人,只能施加影响),他们的立场很微妙。刘表的势力范围已触及曹操后方,所以他与任何一方结盟都会对另一方造成极大的影响。一般情况下刘表不会主动进攻曹操,但你若认为“卧榻之旁岂容他人酣睡”,则可令后方曹军在时机成熟时发动进攻,把刘表势力屏蔽于战略枢纽之外。刘表只有三座城池,且几乎毫无战力,大可一鼓作气荡平荆、襄。但树敌过多总没好处,不如井水不犯河水,两下交好。当曹军作战得力时刘表自会主动前来结盟,甚至归顺。而袁绍一方则应尽力把刘表拉拢过来,让他从后面进攻曹操,使曹腹背受敌,再在时机适宜时将刘表一举消灭,夺取荆、襄。一石三鸟,岂不快哉?

刘备在袁绍手下做事,而关羽在曹操帐下效力,他们的归属将极大地改变力量对比。曹操应尽力活捉刘备,通过关羽的“现身说法”,将其收降,然后令其游击袁绍后方,自会有一番惊喜。当然也可将其斩首,以绝后患。袁绍则应让刘、关二人相见,刘备长于“统战”工作,自会说服关羽。如此得一大将,又分去曹操膀臂,也是美事一桩。

此两方势力归属不同,游戏的进程也将略有不同。

## 五、《官渡》操作心得

本游戏中共有战略全图、战术局部图和战术指挥图三种地图。在大帐画面中点击桌上的地图即可进入战略全图,可看到敌我双方的兵力部署情况。随着时间的推移,可见代表敌我的红、蓝箭头移向各自的目的地,伴随着悠扬且暗含杀机的古筝独奏,令人好不紧张。用放大镜图标点击想指挥的区域,即可进入战略局部图,可看到在该地域的敌我对峙态势,了解兵力部署情况。此时的音乐变成昂扬的丝弦乐,令人精神振奋。用鼠标点击城市或部队会显示其相应情况,在城市、部队的名字略下一点处点击,会显示部队及指挥官详细情报,进而可对其下命令。

当敌我部队相遇时会请示是否要进入战场指挥,若不进入就相当于委任,部队会自行战斗。若进入则可看到战术指挥图,敌我双方都身处营寨中,玩家可下达各种战术命令。而音乐也变成激烈的鼓乐与丝弦乐的交相呼应,让人感到“怒发冲冠凭栏处,壮怀激烈”。游戏中的各个军团由每个代表500人的小人组成,因兵种不同,所以小人们也有骑马、搭弓、挺枪等各种不同的姿态。由于数量众多,且小人们各个又“精力充沛”,喜欢到处乱跑,指挥起来叫人颇费气力。各种战术命令又只能出营后才能下,其是让人哭笑不得。好在游戏中提供了列阵功能,可让欲行动的军团先移动出来,当军旗出寨后立即下令列阵,部队自会按所选阵形集结,再下各种战术命令时“流浪的小孩”们就会老老实实地集体行动。但要注意列阵处的地势必须没有任何障碍物,并大到足以摆开阵势,否则本该在障碍物所在位置站立的小人会围着障碍物兜圈子,甚至不听号令“耍子去也”。笔者曾有一次令一支已列好阵势的部队过河重新列阵,别的小人倒还听话,乖乖地排队过河,有一个小人却想“加塞”,又没有找到空儿,就四处游逛,最后竟沿着河走,游山玩水去了,任笔者几次三番下令列阵他也绝不回转,气得笔者一时不知北在哪儿!

《官渡》共提供了十余种阵形,各有特点。三才阵适于以少打多时集中兵力中央突破;鹤翼、雁形阵适于以多打少时分割包围等等,不一而足。但以笔者的经验,最好使的还是四方阵和混元阵。这两种阵形兵力集中,在各个方向上的力量投送都很均衡,无论进攻还是防御皆挥洒自如。而且游戏还提供了方向功能,可方便地设定阵势始终正面向敌。

攻击时有几种特殊战术,掩杀适合于以多打少,或当敌人立足未稳,部队尚未列阵完毕时迎头痛击,实际就是混战一气;疑兵可把阵势变成松散队形,便于分散敌人注意力,分割包围;搜索则是在敌人人数很少并与我军混在一起时确定敌人位置,进行目的明确的攻击,或是在进军途中侦察敌情,以免中计。根据实际情况合理下达命令可收到事半功倍的效果。

回到大帐中时音乐又回复为古筝独奏,远离了血腥的战场置身于幽雅的营帐中,使人不禁陶醉。点击侍者可召见文臣武将讨论战局,论功行赏(也可责罚下属,但实在怨不得别人,谁让你自己指挥拙劣),犒赏三军。如果有活捉的敌将还可处置战俘,或放或杀由你一句话,说不定俘虏还会倒戈投降并帮你出谋划策呢。另外《官渡》中还有一段歌舞,恍然若仙的音乐和婀娜的舞姿让人忘记了战争,但探马会不时把各战场的战报送到大帐,提醒你大敌当前,安逸不得。

《官渡》中的人物肖像都取自电视连续剧《三国演义》,战争场面和人物对话也都来自电视实拍,并伴随全程语音,场面宏大,真实感极强。音乐“此曲只应天上有”,民族气息浓郁,与画面完美结合,相得益彰。《官渡》作为国内独立开发的战略类游戏,可以说达到了很高的水平,其设计思路也是独具匠心的,尽管还有一些诸如操作性、移动速度、场景切换等方面的小问题(相信在下一部作品《赤壁》及后续作品《祁山》中会有所改进),仍不失为一款具有里程碑意义的成功之作,笔者在游戏中越来越感到它的精彩、撼人之处,《官渡》实在值得一玩。

最后说了这样一堆费话,还是让我们赶快安装,玩将起来吧。“来呀,擂鼓进兵!”咚,咚,咚……

天马座

# 互动即时战斗游戏“血狮”终于亮相




在“血狮”游戏中，紧张刺激的摇滚背景音乐：真实的爆炸、房屋倒塌、空袭警报、扫射、炮火、使用不同方言的士兵对话等前景音效，加之45度角真实比例的战争场景：640*480 256色高解析模式使游戏玩家犹如亲临战场。一大批世界最先进的武器系统如：M1A1主战坦克、T72、T80重装甲主力战车、BTR-70装甲车、米格24武装直升机等等在游戏中均以真实比例重现，每套武器装备均建有3D模型，8角度移动方式，士兵动画超过100桢，在对象控制上，“血狮”打破常规使用解析格的概念，使屏幕物体能以象素级移动。




“血狮”是一款典型的互动即时战斗游戏。在常规的即时战斗游戏优点的基础上，还加入了智能控制与计划控制等先进技术，例如：在目前的即时战斗游戏中，你指派一部分士兵攻击一辆坦克，士兵将以一条最近的路线行进，并攻击敌方，这其中没有战略、战术问题，只是猛打猛攻而已，在“血狮”中，控制技术变得完善贴近真实，士兵的进攻路线可以按玩家划出的轨迹行进，士兵的智能状态方案可以选择成：机动、撤退、进攻、防守。利用这些特性，你可以实现多种战术如：在进攻一辆坦克的时候，可以指派几个士兵佯攻，几个士兵从后包抄，派坦克来回穿插敌人阵地等等。这些战术与计谋不是靠在菜单中选择的，而是靠玩家的真实操作实现的。另外，“血狮”不同于别的游戏，为了增强难度，只是增加敌人的数量，使玩家疲于应付潮水般的敌人，而使敌人的智能水平提高，令敌人真正能够成为对手。

在一些关中，玩家可以从敌人的仓库中，战场上抢夺武器装备，玩家不但可以使用本国武器，更可以驾上M1A1这样的顶级装备过把瘾。当然，一些关你还必须这样做，才有可能应付强大的敌人。这样一来，玩家的智慧得到了更好的发挥。



每关的场景如平原上的大桥，山洞中的敌军指挥中枢，军港、战俘营、机场等等令玩家大饱眼福。“血狮”不仅情节紧张刺激，而且还有一批的精美画片等待着你，如果你是一个武器迷，这款游戏正合你的心愿，“血狮”简直在进行一场美苏现代装备的大对抗。在“血狮”中，各类武器、装备均有详细的性能参数档案及图片。

我们要告诉玩家“血狮”同你所想象的国产游戏有本质的区别。好了！有关对“血狮”的评价我们还是请诸位玩家评判。






批量订购请联络尚洋所特别指定的四家分销商：
连邦软件及各地连邦软件专卖店(010)62564334
赛乐氏及各地赛乐氏软件专卖店(010)62188003
济利公司及各分部(010)62188326
《大众软件》读者服务部及各地分部(010)67025781

北京尚洋信息技术有限责任公司
服务热线：(010)62359070-62359074

# 向玩家宣战

**你是一个合格的 GAME 玩家吗！还是一只“菜鸟”**

**不承认？好！来证明一下！当然，如果你们合格，有 100000.00 块等着你们！**

## 玩血狮！抢大奖！

检验玩家水平的机会总算到了！让我们来看看到底各位的水平如何！这次的比赛真的是绝对公平、绝对划算、斗智、斗狠！好的设法提了！好了，不罗嗦，告诉你真相。尚洋公司的第一个游戏产品血狮将于1997年3月23日上午10：00在全国统一发售。为了鼓励玩家尽快爆关，特地设立巨奖犒劳各位。经公证处公证将产生以下头衔及奖项：

金毛狮王 1 名奖品金额达 8888 元
银毛狮王 10 名奖金额达 888 元
小狮 若干

### 参加及评选三“部”曲

尚洋公司将在1997年3月23日统一在全国范围内发售血狮，玩家所要做的就是在所在城市首发分会场立刻购买血狮。如果你所在的城市未设立销售点，那么你一定要提前联络我们的分销商邮购。另外，在北京的首发主会场，当天将有多支摇滚乐队登台献艺。请留意3月23日前几天的各报刊媒体。

不立即购买有三个害处：

1、很有可能去晚了将买不到，因为血狮在第一周的销售是限量的。
2、如果别人在你的前面抢先爆关的话，这个奖可就难说了。
3、这个活动将于发售起两周截止。

立刻把血狮拿回家，安装到计算机上，再拿起电话拨打我们专门为您设立的免费长途语音信箱，在语音信箱中，您将听到我们为您的留言，它是血狮开启的通行密码，请记住它。进入游戏，敲入密码，接着您将大展拳脚，纵横沙场！

有几点需要特别说明的是：

1、语音信箱中的留言是于1997年3月23日上午10：00录制上去的。

将血狮的每关打通，并且将每关的爆关密码填写在包装内的参赛表格之上，将你的表格填写完整，火速的去邮局寄往尚洋公司。之后，是静候佳音，反正您至少也能获个小狮奖。当然，我们指的是在规定的参赛时间之内。

不要嫌罗嗦，还有几点要说明：

1、在你没有得到血狮开启密码之前，您随便敲入一些数字也可以游戏，但是爆关之后产生的密码可是不正确的哟！我们可视为无效。
2、我们将以邮戳为准，从第一天寄到尚洋公司的正确表格中抽取“金毛狮王”的获得者。其他奖项将在两周内寄到尚洋公司的正确表格中抽取。
3、另外，凡是将正确表格两周内寄到尚洋公司的玩家，均可获得“小狮”头衔，并有精美的小奖品。
4、投机取巧是肯定不行的，你想到的我们早想到了，因为这才算公平！

## 三则重要的通知

尚洋公司的游戏产品血狮，将于 1997 年 3 月 23 日周日正式上市销售。首发式主会场定在中关村海淀剧院露天大广场，开始时间为 3.23 10:00，届时将有北京的多支摇滚乐队前来助兴，血狮并在现场销售。本活动免费入场，请各位玩家相互转告。由于场地有限和应付各种变化，请在首发前一周内同尚洋信息客户服务中心联系有关参加事宜。(010)62359070-62357094

尚洋公司全面进军国内的游戏及电子出版物市场，现向公司、个人收购游戏、电子出版物作品。每套作品 10 万元起价，优秀产品更高收购。请联络尚洋信息代理产品部。

尚洋公司的游戏产品“血狮”是尚洋公司独立开发制做的产品。经过各种保密措施，在 3 月 23 日之前绝无正版、盗版销售，请玩家小心。




这里本是一则普通的招聘启示，白纸黑字，种种要求、高薪待遇等等，我们择己所需，您将希望寄予一纸之上，然而反复思量，似乎这样有些同我们的理念背道而驰。我们需要生命、需要真诚、需要色彩，难道让我们在纸边寒冷的角落，如此礼遇首次相见的贵宾么？人才的理念，不是一则伪装自我的谎言？或许一幅艺术作品能够最好的表达，抽象但表现真实，充满色彩而不浮华，这正是我们想要的：和谐、默契、单纯、真诚。
诚请加入：
1、程序设计人员10名
2、美术设计人员6名
3、客户服务人员2名
4、市场营销人员3名
5、上海、武汉、成都、广州办事处 市场专
6、等有志从事电子娱乐软件事业的各类人才
请将您的详细情况寄给我们（详细的资料有助于您更好的把握机会），至于我们的要求及待遇，我们的原则是为每个朋友创造公平的机会，为每个伙伴提供满意的待遇。假若你才智平庸，谦虚就是真诚，然而，假若你天赋甚高，谦虚既是虚伪。鼓足勇气，大胆的袒露你的才华，这里会有人努力的接受、充分的承认。
请寄：尚洋信息 人事部（地址见前页）
Sysnet Information

大众软件 大众软件 大众软件 大众软件

Popsoft Popsoft Popsoft Popsoft

1996 1996 1996 1996

大众软件 大众软件 大众软件 大众软件

Popsoft Popsoft Popsoft Popsoft

1996 1996 1996 1996

大众软件 大众软件 大众软件 大众软件

Popsoft Popsoft Popsoft Popsoft

1996 1996 1996 1996
















1996

A ♦ 轩辕剑II

2 ♦ 三国演义II

3 ♦ 毁灭战士

4 ♦ 卧龙传

5 ♦ 命运之手

6 ♦ 中关村启示录

7 ♦ 明星志愿

8 ♦ 极品飞车

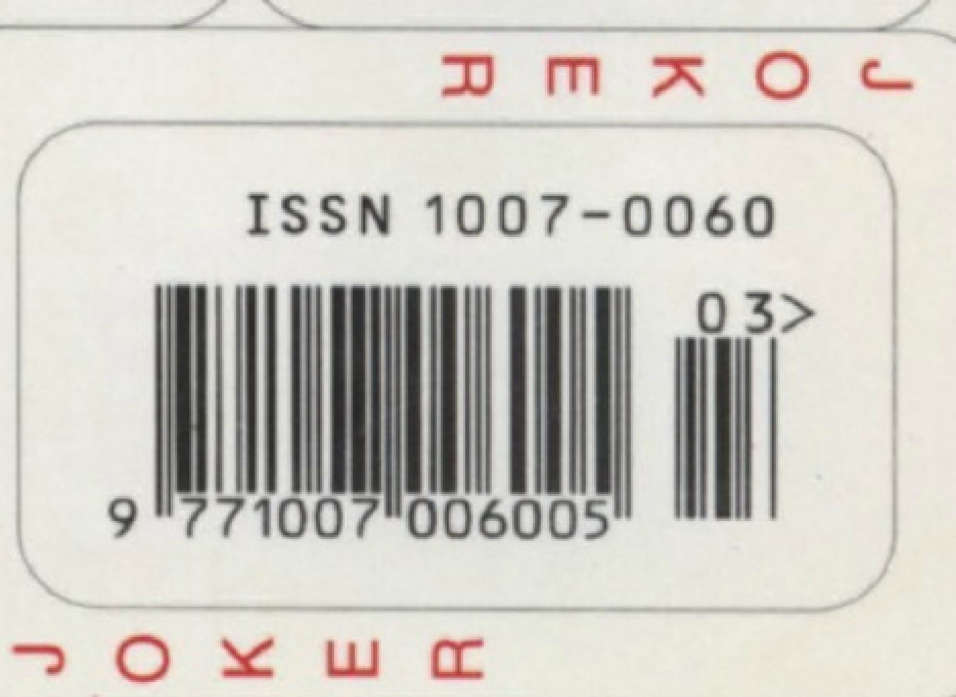
9 ♦ 官渡

10 ♦ 大航海时代I

J ♦ 银河英雄传说IV EX

Q ♦ 傲气雄鹰







刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

定价：6.00元